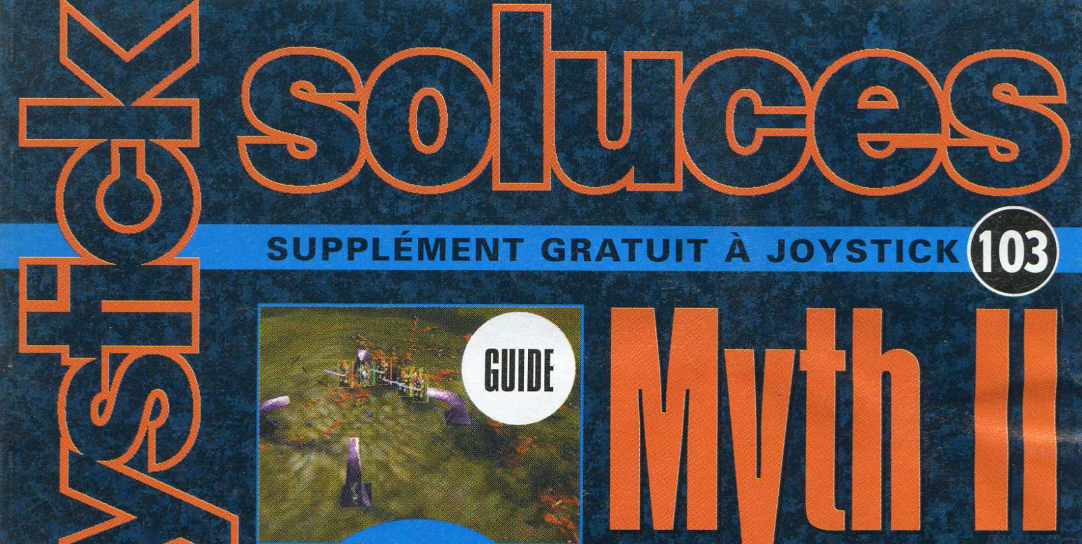


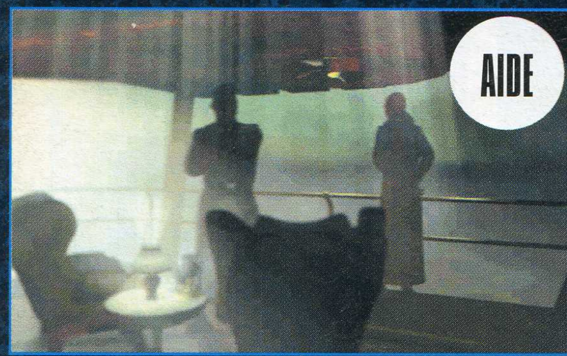
joystick soluces

SUPPLÉMENT GRATUIT À JOYSTICK 103

Myth II

Et les pages d'astuces et de cracks





Starcraft Broodwar

MONACO GPRS 2



sommaire


3 Myth


18 Monaco GP 2
Circuit de Interlagos


21 Starcraft Broodwar

JEUX CRACK PAGE 27

édito

Dites-moi Thérèse, pour un mois d'avril, c'est tout de même très calme. C'est c'la oui. Et dire que l'on devrait en être à la solution de TA Kingdom ou d'Outcast, si tout s'était déroulé comme prévu. N'entendez pas par là que Myth II ou Brood War ne soient pas de bon jeux, loin s'en faut. Mais force est de constater que les jeux les plus attendus ne sont toujours pas là. Pour en revenir à l'actualité, vous trouverez ce mois-ci une aide pour les six premiers niveaux de l'add-on de Starcraft, le guide complet pour Myth II et les réglages du prochain Grand prix de F1 pour Monaco Grand Prix RS2. Ah oui, pas de En Détresse dans ce numéro, faute de place. Et voilà...

Lord Casque Noir

JOYSTICK SOLUCES 103
est édité par la société Hachette Disney Presse SNC au capital de 100 000 F.
Locataire-gérant : RCS Nanterre B391341526
Siège social : 10, rue Thierry Le Luron, 92592 Levallois-Perret, Cedex.
Téléphone : 01 41 34 87 75
Télécopie : 01 41 34 87 99

Rédaction : 124 rue Danton, TSA 51004, 92538 Levallois-Perret Cedex
Gérants : Bruno Lesouef, Fabrice Plaquevent
Directeur Délégué Adjoint : Pascal Traineau
Associés : Hachette Filipacchi Presse, The Walt Disney Company France
Directeur de la publication : Bruno Lesouef
Directeur de la rédaction : Olivier Scamps

Rédaction et Coordination : Jérôme Darnaudet (casque@joystick.fr)
Ont participé à ce numéro : Gabriel Lopez (crack@joystick.fr) Pascal Hendrickx
1ers rédacteurs graphiques : C. Gourdin, S. Noël
Maquette : S. Caron, C. Branchut, H. Drouadène, J. Urruela

Secrétariat de rédaction : Simone Audissou
Correction révision : V. Fitas, S. Jensen
Correction photographique : Stéphane Leclercq
Photogravure : Compo Imprim
Imprimé par : Roto Sud
Ce supplément au numéro 103 de Joystick est une publication Hachette Disney Presse

Vous désirez envoyer vos astuces ou poser des questions ?
Vous pouvez le faire en écrivant à la rédaction : "Joystick Soluces", 124 rue Danton, TSA 51004, 92538 Levallois-Perret Cedex, ou en contactant directement un membre de l'équipe. Pour ceux qui n'ont pas Internet : 3615 JOYSTICK, c'est bourré de soluces, d'astuces et d'aides de jeu. Tout jeu crack publié, c'est 50 francs, toute soluce, c'est 300 balles.

SOLUTION Myth II



Voici un petit jeu qui ne mange pas d'pain et qui devrait ravir les amateurs du genre. Vous aurez à effectuer 25 missions, dont une secrète, et pour ceux qui ont envie de se la jouer « gros bras », il y aura de quoi faire avec les différents modes de difficulté. Quoi qu'il en soit, voici une petite aide de jeu qui vous aidera à trouver vos objectifs dans certaines missions, ce qui vous évitera de tourner en rond et d'être décapité à tout bout de champ. Alors, éclatez-vous bien et ne faites pas trop chauffer votre PC...



PETITES ASTUCES

Si vous n'arrivez pas à passer un niveau, il vous est possible de le sauter en effectuant la manipulation suivante : lorsque vous êtes en train de jouer, appuyez sur la touche Ctrl avec Tab et la touche « + » de votre pavé numérique. Si vous appuyez sur la touche « - », vous perdez le niveau. Comme dans beaucoup de jeux PC, pour ne pas dire tous, Myth 2 contient quelques bugs que vous pourrez corriger en utilisant le patch 1.2.

CONSEILS DE BASE

Pour commencer, il est préférable d'essayer le mode tutorial, puis de jouer en mode facile afin de bien maîtriser les mouvements de vos troupes. Vous avez ensuite la possibilité de régler la vitesse du jeu avec les touches F1 et F2, ce qui s'avère très pratique lorsque vous ne devez effectuer que des déplacements, car vous évitez ainsi de vous endormir devant votre écran. En revanche, lors des combats, je vous conseille de régler celle-ci au minimum, afin de pouvoir contrôler toutes vos troupes. La maîtrise des mouvements de caméra est primordiale, aussi bien à la souris qu'au clavier, si vous ne voulez pas piquer des crises de nerfs.

Il est essentiel de créer plusieurs groupes, afin d'optimiser vos performances. Par exemple, lorsque vous formez une équipe de nains et d'archers, vous pouvez considérablement affaiblir, sinon anéantir, les ennemis qui viennent à votre rencontre, ce qui facilitera la tâche de vos soldats par la suite. Quand les nains balancent des explosifs, veillez à ce que vos soldats ne soient pas dans les parages, si vous ne voulez pas que les missions se transforment en suicide collectif. Pour ceux qui n'auraient pas lu le manuel, sachez que pour former vos équipes, vous devrez appuyer sur la touche Alt et un chiffre de votre choix jusqu'à ce que vous ayez la confirmation sur votre écran. Lorsque vous rappellerez une équipe, vous devrez effectuer la même manip', ce qui, je vous l'accorde, n'est pas très pratique.

MISSION 01 SAULES-DANS-L'EAU

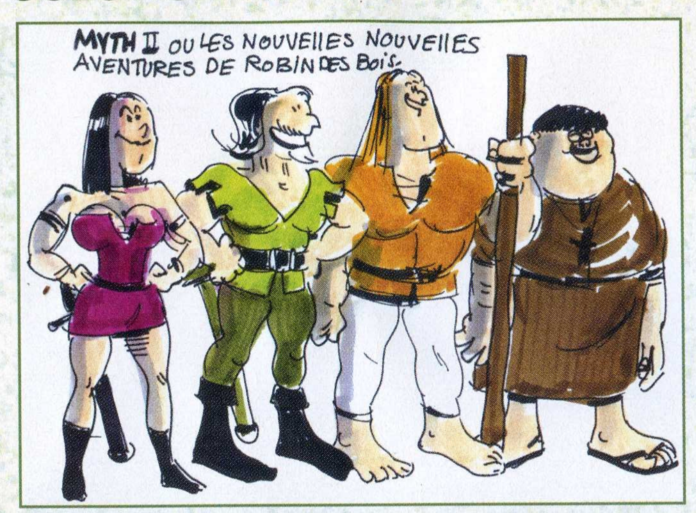
Pour votre première mission, vous devrez atteindre la place centrale du village et la nettoyer de tous ses zombis. En ce qui me concerne, j'ai opté pour la formation de deux groupes : le premier groupe constitué d'archers et de nains et le deuxième seulement de soldats. Avancez tranquillement jusqu'au village, en observant les points rouges sur la petite carte en haut à droite de votre écran afin d'envoyer vos archers en priorité sur ces premières cibles. Lorsqu'ensuite vous atteindrez le centre du village, faites le gros du travail avec vos archers et laissez vos soldats en grappe (1). Ayez toujours un œil sur vos archers car ces derniers sont très vulnérables lorsqu'ils sont pris au corps à corps. Vous devrez ensuite tenir la place du village et observer les points rouges qui symbolisent les ennemis. Votre mission s'achèvera automatiquement, lorsque vous aurez éliminé tous les zombis.



MISSION 02 ENTRE LES MORTS

Vous allez devoir porter secours à des villageois retenus en otage et ensuite les escorter en lieu sûr. Pour commencer, faites vos équipes et avancez doucement jusqu'à l'entrée du cimetière (2). Faites très attention, car vous allez être attaqué. Les mouvements de caméra posent beaucoup problème : ils peuvent en effet vous rendre la tâche plus difficile dans ce passage. Une fois passé le cimetière, vous tomberez sur les villageois retenus prisonniers

SOLUTION MYTH II













05

derrière des barreaux (3). Faites sauter ces derniers avec les nains et, lorsque les prisonniers sortiront, suivez-les pour les escorter. Laissez vos archers en arrière, de manière à faire face à d'éventuels poursuivants (4). Votre mission sera terminée lorsque les otages auront rejoint les renforts (5).

MISSION 03 SUR LE SENTIER DE LA GUERRE. ACCÈS AU NIVEAU SECRET.

Vous allez vous retrouver dans les lignes ennemies, et votre seule chance de vous en sortir est de rejoindre la ville de Tallou. Vous devrez pour cela suivre Rurik et l'escorter jusqu'aux portes de la cité. Si jamais ce dernier meurt en chemin, votre mission aura échoué. Formez deux groupes d'archers et placez un nain dans chacun, de manière à faire face rapidement aux attaques que vous allez subir tout au long de votre parcours (6). Laissez ensuite vos guerriers à proximité de Rurik pour qu'il ne se retrouve pas seul, face à l'ennemi. Soyez très prudent, lorsque vous traverserez la rivière car des ennemis sortiront de l'eau et vos nains seront inefficaces (7). Une fois de l'autre côté, vous devrez laisser vos archers ainsi que vos nains à l'arrière de l'escorte, car vous serez attaqué par des ennemis très rapides. Vous devez tout faire pour les empêcher d'approcher. Vous devrez avancer jusqu'au fort, et lorsque Rurik sera en sécurité à l'intérieur, vous aurez terminé la mission.

NIVEAU SECRET

Au niveau de la rivière, allez vers la droite jusqu'à ce que vous puissiez voir trois grenouilles sur un rocher (Photo grenouilles). Tuez-les et finissez le niveau, pour accéder à une mission secrète.



MISSION SECRÈTE LA BEUVERIE DÉGÉNÈRE

Voici un niveau un peu spécial, qui n'aura aucune incidence sur le reste du jeu, quel que soit le résultat. Allez à la chasse aux cerfs et, lorsqu'ils viendront vers vous, sachez que ce n'est pas pour être caressés mais pour vous sauter à la face, entraînant une réaction en chaîne s'ils sont plusieurs (Photo 30 millions d'amis). Le chasseur devient chassé et, vous l'aurez vite compris, votre ultime objectif sera de survivre.

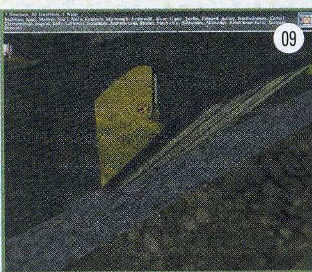
 On le dit et on le répète : toute soluce publiée rapporte 300 francs à son auteur. Envoyez



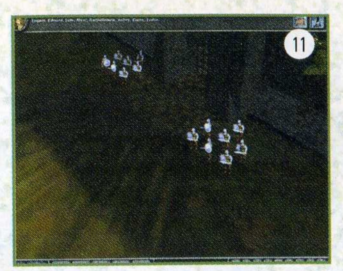
MISSION 04
PRISE DU CHÂTEAU

Cette fois-ci, vous allez devoir prendre l'assaut d'un château où vous serez confronté à une forte résistance. Avancez tranquillement et anticipez les petites échauffourées avec vos archers et vos nains, jusqu'à ce que vous arriviez devant la première fortification (8). Avant toute chose, faites une sauvegarde. Vous allez être obligé de vous fritter avec le comité d'accueil, qui vous attend de pied ferme. Servez-vous de vos archers pour tirer sur les soldats et envoyez vos guerriers rapidement sur les archers ennemis. Si vous subissez trop de pertes, recommencez la bataille jusqu'à ce que vous obteniez un résultat acceptable. Vous aurez alors l'heureuse surprise de voir arriver des renforts, qui seront fort utiles pour la suite. Envoyez la troupe en direction du pont-levis, qui remontera dès que vous l'approcherez de trop près (9). Votre écran se dirigera ensuite automatiquement sur un nain nommé Jari, qui a la particularité d'être invisible. Vous devrez infiltrer Jari à l'intérieur du château, en évitant tout contact avec l'ennemi, sous peine d'être repéré instantanément. Dirigez-vous ensuite vers l'entrée des gardes et placez-vous en face de celle-ci, afin d'effectuer une sauvegarde (10). Lorsque vous serez à l'intérieur de l'enceinte, dirigez-vous vers la droite et montez la pente pour accéder au mécanisme qui fera descendre le pont-levis. Avant de dégommer le mécanisme, occupez-vous en priorité des trois archers, histoire d'être plus tranquille, et préparez vos troupes à recevoir la première vague. Lorsque vos soldats seront à l'intérieur du château, envoyez tout de suite quatre de vos hommes tuer les archers qui se trouvent sur les remparts, puis faites entrer vos nains et vos archers dans la cour. Allez vers la droite avec eux, pour vous attaquer à une petite poche de résistance qui se trouve devant une porte (11). Laissez vos soldats à proximité, car ce sont eux qui finiront le boulot. Cette mission sera complètement achevée, lorsque vous aurez éliminé tous les ennemis qui résident dans le château.


08


09


10

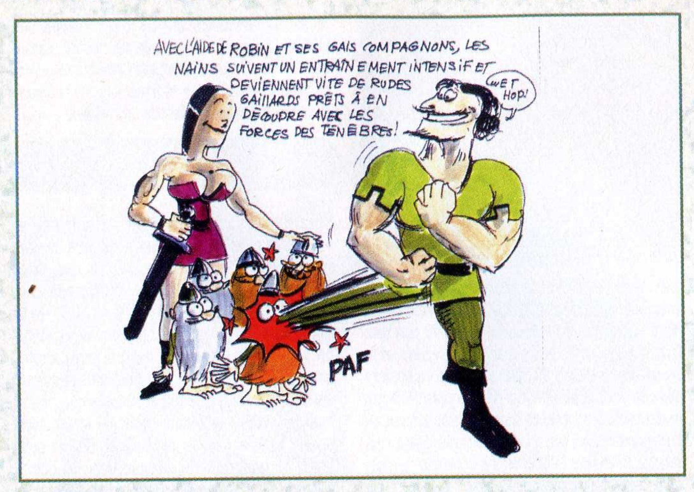

11

MISSION 05
LE BARON

Vous êtes désormais à l'intérieur du château, et vous allez devoir tuer Kildaer avant que ce dernier ne s'échappe par une sortie secrète. Vous ne devrez pas perdre trop de temps, sinon vous risquez de vous bouffer les doigts à force de le chercher partout. Vous allez diviser votre groupe en quatre, afin d'occuper des positions stratégiques et bloquer les issues. Placez des équipes dans chaque bibliothèque et, avec la quatrième, fouillez l'endroit en commençant par les couloirs qui longent la grande salle. Regardez le petit écran en haut à droite, pour repérer les points rouges, de manière à localiser rapidement le baron (12). Lorsque vous aurez trouvé Kildaer, prenez-le en chasse en veillant à ce qu'il n'accède à aucune sortie. La mission s'arrêtera automatiquement dès que vous l'aurez éliminé.

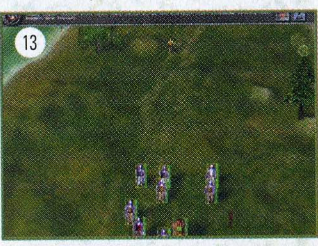

12

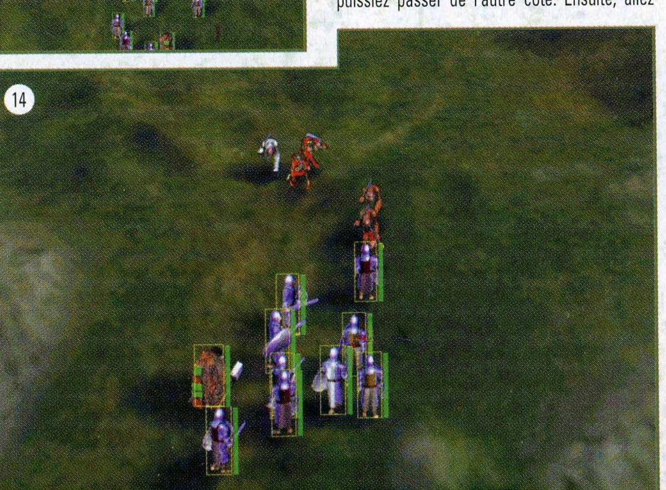




MISSION 06
LE PONT DE GONEN

Cette mission est loin d'être une promenade de santé et vous risquez d'y laisser des plumes. Vous traverserez tout un territoire rempli d'ennemis, afin de trouver un pont que vous devrez faire sauter après l'avoir franchi. Vous aurez, dans votre groupe, un compagnon nommé Six Vulture Dog Star, qui pourra soigner vos hommes lorsque vous lui en laisserez le temps.


13


14

Surveillez la santé du sergent Garrick car s'il meurt, votre mission sera un échec. Pour réussir, vous ne devrez pas perdre de temps ; il faudra avancer le plus rapidement possible avant que le gros de l'armée ennemie ne vous rattrape. Pour commencer, descendez la petite pente en direction de la rivière qu'il vous faut traverser. Faites très attention aux zombis de l'autre côté, car ils n'hésitent pas à jouer les kamikazes et provoquent beaucoup de dégâts. Le mieux est encore de les éviter au maximum et de tailler la route (13). Continuez tout droit, prenez la petite pente que vous trouverez sur la droite et préparez-vous à un affrontement avec quelques malandrins (14). Avancez, et vous verrez une petite pancarte en bois qui vous indiquera que vous êtes dans la bonne direction. Vous arriverez devant une autre berge qu'il vous faut longer par la droite, jusqu'à ce que vous puissiez passer de l'autre côté. Ensuite, allez


15

vers la gauche pour trouver une petite pente que vous devrez gravir. Toutefois, avant cela, je vous conseille de soigner vos hommes et de faire une petite sauvegarde. Avancez et dirigez-vous vers la gauche pour trouver le pont (15). Traversez-le à l'endroit où vous attendent des renforts et éloignez vos hommes avant de faire sauter le pont. Prenez un nain et balancez un explosif pour faire sauter l'ensemble. Si vous êtes suffisamment téméraire, attendez que la horde qui vous colle au train soit sur le pont pour faire d'une pierre deux coups.

MISSION 07
L'AUTRE VERSANT DE LA CORDILLÈRE

Cette mission est peu similaire à la précédente. Vous aurez des fous de guerre à votre service, pour vous frayer un chemin. Vous devrez trouver une porte dimensionnelle que vous réparerez avec vos nains. Il est bien évident que, si vous perdez vos nains en cours de route, vous aurez un sérieux problème pour réparer la porte. Avancez en vous dirigeant légèrement vers la droite et en suivant la coulée sombre (16). Vous arriverez devant une rivière que vous serez obligé de traverser, pour vous coltiner une poignée de brigands prêts à en découdre avec vous (17). Lorsque vous aurez terminé le ménage sur cette rive, avancez tout droit jusqu'à ce que vous arriviez à la porte dimensionnelle (18). Faites travailler vos nains rapidement, pour qu'ils ramassent les pierres au sol. Lorsque la porte est de nouveau opérationnelle, placez toute votre équipe au centre pour la téléporter sans chercher à lutter contre les ennemis qui arrivent en masse (19).


16

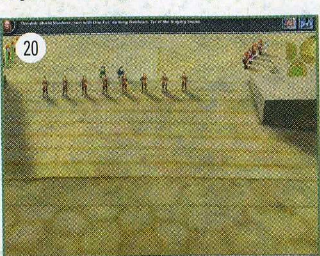






MISSION 08
LA GRANDE BIBLIOTHÈQUE

Vous allez devoir défendre l'entrée de la grande bibliothèque qui n'a aucun rapport avec celle de Paname. Vous devrez attendre le retour du compagnon, pour prendre la tangente via la porte dimensionnelle. Cependant, ne croyez pas que vous pourrez taper le carton, en attendant le retour du vieillard, car l'ennemi vous tiendra compagnie au-delà de vos espérances. Pour commencer, placez vos archers ainsi que vos nains sur le devant de la scène afin d'anticiper le maximum d'attaques, et gardez les fous de guerre à portée de main





pour faire le coup de poing (20). Vous aurez affaire à de nouveaux ennemis appelés Fecht, particulièrement dangereux. Ne lancez pas vos nains sur eux, car ils ne feront pas long feu ; gardez-les plutôt pour les guerriers ennemis et faites-les travailler en binôme. Lorsque le compagnon sera de retour, et avant que vous ne soyez submergé d'ennemis, filez sans perdre une seconde vers la porte dimensionnelle que vous trouverez sur la droite de la bibliothèque (21).

MISSION 09
LA PORTE DES TEMPÊTES

Vous devrez escorter le roi Alric jusqu'au navire Vigilance qui vous attend sur le quai. Ne vous attendez pas à une promenade touristique, mais plutôt à des embuscades pur porc (22). Déplacez-vous en bloc, pour éviter la dispersion de vos



archers car ces derniers sont trop vulnérables face à la horde de Myrkridiens qui va vous tomber dessus. Avancez tout droit jusqu'à la place et essayez tant bien que mal d'avancer. Vous devrez ensuite traverser la place du village en éliminant les ennemis qui s'y trouvent, pour éviter qu'ils vous poursuivent jusqu'au bateau (23). Perdez le moins de temps possible dans cette bataille et surveillez l'état de santé du roi pour éviter les mauvaises surprises. Puis continuez tout droit pour emprunter le chemin qui mène au port. Lorsque vous arrive-

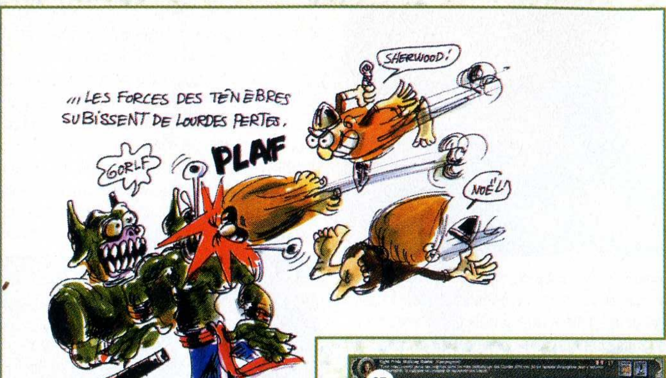


rez devant le bateau, vous vous apercevrez qu'il vous faudra déloger les squatters, avant d'en prendre possession. Ce sera votre dernière bataille avant de prendre la mer, et la fin de cette mission qui fut bien périlleuse.

MISSION 10
DÉBARQUEMENT À ÉCUME IMMACULÉE

Votre bateau va être exposé aux tirs d'artillerie provenant de la forteresse. Vous n'aurez pas beaucoup de temps pour détruire les bombardes et vous ne devrez pas traîner lors des combats, si vous ne voulez pas échouer. Faites trois groupes : les nains, les archers et les guerriers, afin d'optimiser au maximum vos attaques (24). Entrez ensuite dans la forte-











resse et occupez-vous rapidement des deux bombardes placées aux extrémités des remparts (25). Formez très vite deux groupes et envoyez-les sur les deux bombardes avant que celles-ci ne détruisent le bateau. Ne vous préoccupez pas des ennemis à proximité et concentrez-vous sur les objectifs. La mission s'arrêtera automatiquement lorsque les deux bombardes seront hors d'état de marche (26).



MISSION 11
TRAVERSÉE DE L'HERMINE

Cette mission est très simple : vous devrez éviter d'être bouffé par les loups et repousser les attaques ennemies. Pour commencer, ne restez pas à l'emplacement du feu de camp et placez-vous au centre du cercle de pierre. Utilisez vos nains et vos archers, pour juguler les approches ennemies, et utilisez les fous de guerre pour finir le boulot. Soyez constamment aux aguets et anticipez toutes les attaques ennemies afin de ne pas vous retrouver submergé par le nombre (27).

MISSION 12
LA MARCHE DU CHAGRIN

Cette mission est un peu spéciale, puisque vous devrez tendre des embuscades à l'ennemi à des endroits bien définis. Pour commencer, dès que votre nain sera de retour et qu'il vous annoncera qu'il a placé les charges, partez à l'opposé et disposez vos archers et vos nains sur la crête afin de tendre votre première embuscade (28). Placez vos fous de guerre derrière la barrière explosive, pour éliminer les éventuels survivants et, si tout se passe bien, ils n'auront pas grand-chose à faire. Lorsque vous aurez éliminé les trois groupes, continuez votre chemin jusqu'au prochain point d'embuscade où vous reproduirez le même schéma tactique. Une fois cette seconde vague éliminée, pliez les gaules et avancez jusqu'à ce que vous trouviez des renforts. Attention, laissez-les où ils sont et servez-vous de tous les champs d'explosifs, pour repousser les attaques qui vont arriver. Vous verrez un compagnon en train de creuser la glace, à la recherche d'un objet. Il ne faut pas qu'il





meure, sinon vous pourrez recommencer la mission (29). Vous allez devoir maintenant repousser toutes les attaques ennemies, pour protéger le compagnon. Les nains sont particulièrement efficaces dans cette mission, et vous devez absolument les maintenir en vie pour optimiser vos chances de succès. Soyez très prudent lorsque vous affronterez les Butawanas, car ces derniers sont très résistants et assez rapides pour rattraper vos nains et vos archers. Comme les fous de guerre sont le dernier rempart pour les stopper, vous devrez affaiblir ces nouveaux ennemis au maximum et sans être attrapé, car vous allez encore subir l'attaque de plusieurs hordes avant la fin de la mission. Groupez les nains et vos archers, pour faire le plus de dégâts possible, puis prenez la tangente lorsque ça commence à sentir le roussi. La mission s'achèvera lorsque le compagnon aura trouvé ce qu'il cherche.

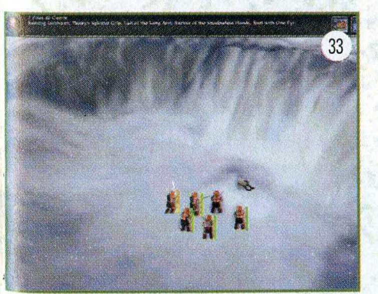
MISSION 13
LE MANIPULATEUR

Cette mission est un peu galère, puisque vous allez devoir retrouver un individu surnommé le Manipulateur, quelque part dans le glacier. Dans







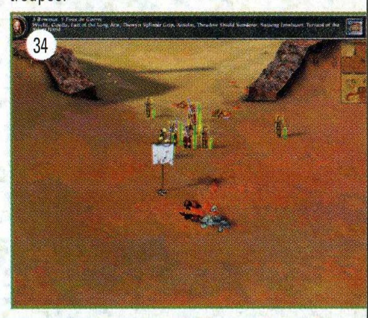


ce niveau, vous ne disposerez que de quatre fous de guerre qui devront remettre l'objet que le compagnon a trouvé dans la mission précédente (30). Si vous perdez un homme en cours de route, vérifiez bien que vous possédez toujours l'objet, sinon vous risquez une grande désillusion. Le temps vous est compté, et il vous faudra arriver avant l'ennemi, sinon rebelote et dix de der. Pour commencer, ne suivez surtout pas le compagnon et allez vers la droite jusqu'à ce que vous ne puissiez plus avancer. Remontez ensuite vers le nord en longeant l'écran et en prenant soin d'éviter toute confrontation avec l'ennemi qui se déplace en surnombre (31). Gardez bien vos distances et, une fois tout en haut, vous serez bloqué par une falaise que vous devrez longer. Prenez la première petite bifurcation que vous trouverez sur votre droite, de manière à éviter une troupe qui se trouve un peu plus loin (32). Avancez dans ce couloir en prenant toujours sur la gauche à chaque bifurcation et en attaquant le plus rapidement possible les Sorciers Macabres qui se dresseront sur votre chemin. Lorsque vous sortirez du couloir, allez vers la gauche, pour accéder à un cratère dans lequel vous trouverez le Manipulateur (33). Placez vos hommes à côté de lui, afin qu'ils puissent être téléportés. Vous pourrez passer à la mission suivante.



MISSION 14
PETITS MASSACRES ENTRE AMIS

Voici une mission un peu particulière, qui devrait rappeler des souvenirs à ceux qui pratiquent le Paint Ball. Vous aurez à votre disposition deux équipes que vous devrez faire évoluer en parallèle. Le but sera de vous emparer d'un minimum de quatre drapeaux dans le temps limite ou, si vous êtes balèze, de tous les drapeaux pour finir la mission plus vite. Pour être efficace dans vos déplacements, vous devrez constamment regarder la petite carte qui se trouve en haut à droite, pour localiser vos équipes et les drapeaux. Cliquez directement sur cette petite carte pour gagner du temps et voir l'état de vos troupes. Lorsque vous arriverez sur un drapeau, celui-ci changera de couleur et deviendra vert (34). Lorsque les drapeaux sont jaunes, cela veut dire qu'ils n'ont pas été pris et, lorsqu'ils sont rouges, c'est que l'ennemi est passé par là. Mais rien ne vous empêche de les lui reprendre. Cette mission n'est pas trop difficile, à condition de ne pas vous embrouiller dans les changements de troupes.





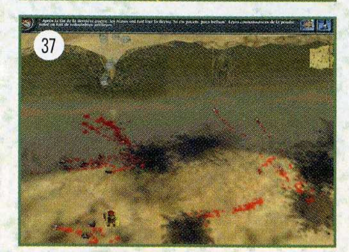


MISSION 15
LES MURAILLES DE MUIRTHEMNE

Dans ce niveau, vous disposerez de nouveaux compagnons de jeu appelés Trows. Ces derniers sont super efficaces au corps à corps. Évitez donc de les éloigner de vos nains. Gardez au moins un nain, lorsque vous arriverez devant la muraille, car il est le seul capable d'ouvrir une brèche dans celle-ci. Pour commencer, vous avancerez tout droit en vous servant des pans de mur pour vous protéger des tirs d'artillerie que vous essuierez (35). Avancez tranquillement en vous débarrassant des Myrkridiens qui tenteront de vous barrer la route. Engagez-vous, dès que possible, sur la pente qui mène à la muraille, en prenant soin de ne pas faire exploser vos nains (36). En haut de la pente, allez vers la droite jusqu'à ce que vous arriviez devant la brèche (37). Avant de vous attaquer à elle, faites le ménage autour de vous afin de faire le boulot tranquillement car vous n'êtes pas encore tiré d'affaire. Lorsque vous aurez percé le mur, vous vous bastonnerez avec d'autres ennemis qui ne devraient pas vous poser trop de problèmes si vous faites travailler les Trows en priorité. Votre mission s'achèvera lorsque vous verrez des nains descendre en parachute.


35


36


37

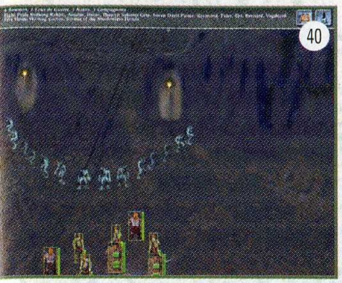
MISSION 16
LA COURONNE D'IBIS

Cette mission sera loin d'être une partie de plaisir. La preuve en est que vous partez avec trois compagnons, ce qui ne laisse présager rien de bon. Le but de cette mission est de récupérer la couronne d'Ibis qui se trouve dans les catacombes, sous la ville Muithemne. Vous devrez avancer lentement, pour anticiper les attaques des nombreux fantômes que vous allez rencontrer. Toutefois, vous en verrez passer certains qui ne vous attaqueront pas, et il est alors préférable de les laisser tranquilles afin d'éviter le contact. À présent, descendez la pente où vous êtes et dirigez-vous vers la gauche (38). Vous arriverez dans une salle immense. Mais, avant d'y entrer, placez vos archers en avant, afin de faire apparaître les ennemis. Lorsque vous verrez qu'ils se battent entre eux, cessez immédiatement le tir pour ne vous battre que contre les survivants. Allez ensuite sur la gauche, pour emprunter un couloir qui vous amènera dans une autre grande salle où vous attendent quelques archers (39). Dégommez tous les archers, soignez vos hommes, puis sauvegardez si vous n'avez pas subi trop de pertes. Lorsque vous serez dans la salle, allez vers la


38



39


40


41


42


43

droite, pour rencontrer un nouveau problème (40). Ne faites rien et attendez que des nains arrivent pour faire le boulot à votre place, car ces derniers poseront des charges explosives derrière la horde, ce qui vous évitera de lourdes pertes. Avancez jusqu'à ce que vous traversiez un long couloir où vous attendent des chevaliers en armure (41). Pour passer sans problème, prenez deux ou trois chevaliers que vous approchez de chaque statue pour les détruire. Les archers et les nains ne vous seront d'aucune utilité dans cette entreprise et il vaut mieux les laisser à l'écart. Vous parviendrez ensuite dans une grande salle avec un cercle lumineux en son centre (42). Ce cercle est un téléporteur que vous pourrez utiliser en vous plaçant à l'intérieur. Lorsque vous réapparaîtrez, avancez tout droit en prenant garde de ne pas tomber sur trop d'ennemis, puis vous arriverez devant un long couloir que vous devez emprunter (43). Vous voilà devant la salle où se trouve la couronne d'Ibis et quelques ennemis. Faites le ménage, avant de vous emparer de la couronne. Si vous n'avez plus de fous de guerre, n'entrez pas dans la salle et placez vos archers de manière à ce qu'ils tirent sur tout ce qui bouge. S'il vous reste un fou de guerre, récupérez l'épée qui se trouve sur la droite, puis envoyez un compagnon s'emparer de la couronne, et vous aurez achevé cette mission.


44



MISSION 17 RÉDEMPTION

Cette mission est redoutable, si vous êtes un peu distrait, car vous devrez défendre le rempart à plusieurs endroits et éviter à tout prix que l'ennemi entre dans vos lignes. Vous commencerez la mission avec une petite troupe (44), mais rassurez-vous, des renforts arriveront pour vous prêter main-forte. Vous ferez face à des géants Mykridiens particulièrement redoutables, car ils balancent des explosifs et ce sont eux qui perceront des brèches dans le rempart (45). Vous jugulerez une première vague sans importance, puis vous recevrez les renforts tant attendus (46). Prenez les deux Trow que vous placerez à l'extérieur, afin d'intervenir rapidement, puis placez un nain dans chaque tour en compagnie de vos archers. Vous devrez ensuite surveiller attentivement la petite carte en haut à droite de votre écran pour anticiper les attaques, et en particulier celles des géants Mykridiens qu'il vous faudra prendre tout de suite à la gorge avant qu'ils ne balancent leurs explosifs (47). Il ne vous reste plus qu'à être vigilant, et la mission sera finie lorsque vous aurez éliminé suffisamment d'ennemis.


45


46


47



MISSION 18 RELIQUE

Vous allez devoir retrouver un minuscule fragment qui se trouve dans cette carte. Une fois encore, il est préférable d'éviter l'ennemi car cette mission est relativement longue, et vous trouverez une certaine résistance à l'approche de l'objectif. Vous aurez, dans votre groupe, le Manipulateur qui est redoutable au corps à corps. Toutefois, ne l'exposez pas inutilement et


48


49

faites travailler tous les membres de votre équipe. L'avantage d'avoir avec vous le Manipulateur réside dans le fait qu'il peut rallier des ennemis à votre cause, si vous appuyez sur la touche T de votre clavier et si vous pointez votre curseur sur un ennemi. Ce dernier se trouvera


50


51

sous le charme et se joindra alors à vous. Pour commencer, avancez sur le chemin et longez la rivière jusqu'à ce que vous arriviez sur un pont que vous devrez traverser (48). Après le pont, continuez d'avancer légèrement sur la gauche pour suivre la rivière et trouver un point de passage (49). Une fois ceci fait, allez vers la droite et remontez jusqu'à ce que vous trouviez un autre point de passage pour aller de l'autre côté (50). Prenez le petit chemin qui part légèrement vers la gauche et avancez lentement, de manière à ne pas être surpris par les ennemis qui ne vont pas tarder à vous tomber dessus. Vous allez, en fait, faire le tour du cratère où se trouve le fragment tant convoité (51). S'il vous reste suffisamment d'hommes et si le Manipulateur est en bonne forme, faites une diversion avec le reste de votre groupe et envoyez le Manipulateur chercher le fragment. Lorsque ce dernier l'aura en sa possession, il se téléportera automatiquement et vous passerez à la mission suivante.

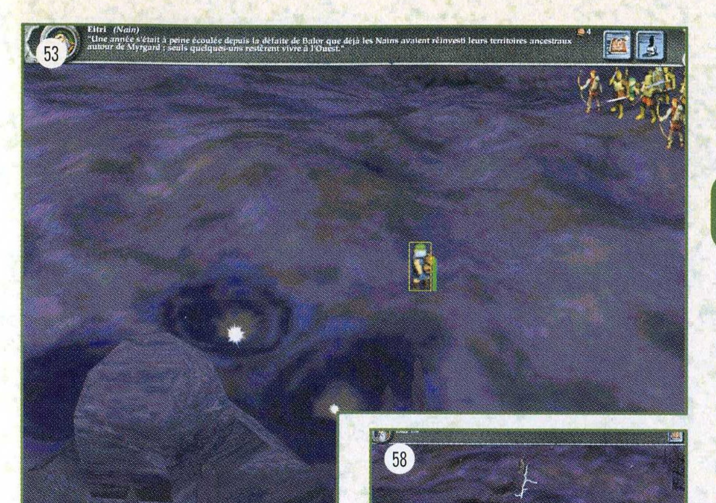
MISSION 19 L'INCANTATEUR

Vous devrez éviter pas mal de pièges et serez confronté à de nouveaux ennemis. Tout d'abord, vous devrez garder à tout prix vos nains et le Manipulateur en vie, car eux seuls sont en mesure de ramasser des objets et de


52

les placer dans les emplacements qui leur sont destinés. Réunissez votre groupe, puis avancez jusqu'à ce que vous arriviez à proximité des deux cristaux posés sur le sol (52). Prenez celui qui se trouve à l'écart, puis placez votre nain à côté des orifices, pour qu'il puisse le déposer (53). Avancez un peu, et vous verrez quelques vilains avec un Fecht regroupé autour du dernier cristal nécessaire pour ouvrir le passage. Placez vos archers, puis vos gardes d'Héron prêts à intervenir. Maintenant, prenez le Manipulateur et envoûtez le Fecht, avant qu'il ne puisse entrer en action, puis envoyez vos soldats dans la bataille en prenant bien soin de laisser vos nains à l'écart. Récupérez le cristal mais, avant de le mettre en place, placez vos troupes autour de la porte et faites une sauvegarde. Lorsque le passage s'ouvrira, les ennemis vous tomberont dessus. Essayez toutefois d'enrôler un autre Fecht dans votre équipe. Lorsque vous serez de l'autre côté, dirigez-vous vers la gauche où vous affronterez une poignée d'ennemis, puis envoyez un nain tout au fond chercher un cristal (54). Rassemblez ensuite votre groupe à l'endroit du passage et allez tout droit pour rencontrer des araignées et quelques autres ennemis. Faites le ménage à fond, en essayant de rallier un autre Fecht à votre cause, puis envoyez un nain chercher un autre cristal qui est au fond de cette grotte. Allez ouvrir le passage à l'opposé et, avant de passer, si vous


56



avez au moins un Fecht, envoyez-le en reconnaissance vers la gauche. Vous tomberez alors sur un nid d'araignées que vous détruirez assez facilement avec les Fecht (55). Lorsque vous aurez exterminé toutes les araignées, allez ramasser le cristal bleu avec le Manipu-







58

lateur. Emmenez ensuite votre groupe à l'opposé, pour arriver devant un passage bordé d'obélisques. Pour franchir ce passage sans problème, prenez le Manipulateur et placez-le au centre, de manière à ce qu'il attire sur lui tous les éclairs (56). Ce dernier, protégé par le cristal bleu, ne risque absolument rien. Faites passer vos troupes et commencez à les placer car vous allez rencontrer l'Incantateur en personne. Il a le pouvoir de faire apparaître un grand nombre d'ennemis et il est nécessaire de le neutraliser très rapidement. Il n'est pas impossible que, lorsque vous vous en approcherez, il vous fasse disparaître. Mais ne vous inquiétez pas, ce sorcier vous a tout simplement téléporté derrière les obélisques. Les archers et les Fecht sont très utiles, car vous pourrez le toucher en gardant de la distance (58), puis envoyez dès que possible vos gardes d'Héron ainsi que le Manipulateur au corps à corps afin d'en finir au plus vite.

MISSION 20
LES RAVAGES DES CORBEAUX. ACCÈS AU NIVEAU SECRET.

Votre groupe est retenu prisonnier dans un camp. Vous devrez délivrer tout le monde et en particulier le Manipulateur. Avec seulement quatre archers au début, vous devrez dégommer vos geôliers qui sont des Mauls. Faites en sorte de les prendre un par un, sinon vous risquez de rencontrer quelques problèmes (59). Une fois débarrassé des geôliers, placez vos archers devant les cellules des fous de guerre pour les délivrer. Prenez vos hommes et descendez la petite pente qui vous amènera dans un renfoncement, où vous devrez délivrer des nains (60). Lorsque vous aurez vos nains, vous visiterez l'enceinte qui se trouve à côté. Toutefois, avant d'y entrer, vous disposerez, aux deux entrées, des fous de guerre, pour éviter que des ennemis ne s'échappent pour donner l'alarme. Vous les reconnaîtrez facilement, ce sont des Ghôls blancs. Lorsque vous aurez fait le ménage à









fond, vous pourrez récupérer des explosifs dans la petite cavité au fond de l'enceinte (61), ainsi que d'autres fous de guerre. Prenez votre groupe et avancez vers la gauche pour arriver dans une enceinte, où se trouve une







cellule avec une lumière à l'intérieur (62). Envoyez un nain la récupérer : vous en aurez impérativement besoin pour libérer le Manipulateur. Dirigez-vous ensuite vers la tour lumineuse où vous rencontrerez un petit groupe d'ennemis, puis, lorsque la place sera libre, faites venir vos nains. Celui qui possède la flamme ira la déposer dans l'orifice vacant, ce qui fera baisser la tour et ainsi libérer le Manipulateur qui est de très mauvais poil (63). Suivez-le en gardant vos distances car ce dernier va affronter le boss du camp et il est le seul à pouvoir le tuer (64). Vous devrez ensuite éliminer le menu fretin. Faites une sauvegarde, puis suivez le Manipulateur vers la droite afin de téléporter votre groupe et passer à la mission suivante.

NIVEAU SECRET

Au lieu de suivre le Manipulateur, partez à l'opposé où vous trouverez une pente pas très loin du début du niveau qui vous téléportera dans le niveau secret.

MISSION SECRÈTE MASSACRE ET RESTES FUMANTS

Cette mission secrète est facultative et n'aura aucune incidence sur le reste des niveaux, quel que soit le résultat. Néanmoins, si vous êtes un joueur dans l'âme, vous vous devez de l'accomplir avec brio. Votre objectif sera de répandre le



bordel dans tout le niveau et, pour cela, vos archers et les nains seront la clé de votre succès. Attention, il vous faudra au moins un nain pour terminer la mission. Quel que soit le chemin emprunté, vous tomberez sur des troupeaux de Wights que vous devrez shooter avec vos archers pour provoquer de belles réactions en chaîne (Secret 01). Vous trouverez un petit dépôt d'explosifs au milieu à droite de la carte, qu'il vous faudra faire sauter avec l'aide d'un nain (Secret 02). Faites une sauvegarde, juste avant d'attaquer, car s'il n'y a pas beaucoup d'ennemis, ces derniers n'en sont pas moins efficaces et vous risquez d'y laisser des plumes. Vous arriverez ensuite sur un énorme tas d'explosifs (Secret 03). Prenez soin de placer tout le monde à l'abri avant de le faire sauter. Un peu plus haut, se trouve un camp d'entraînement ennemi que vous devrez entièrement nettoyer,





mais, avant, une petite sauvegarde s'impose. Lorsque vous aurez éliminé tous les ennemis, vérifiez que vous avez détruit tous les explosifs ainsi que les boulets de canon, sinon vous ne passerez pas à la mission suivante.

MISSION 21
LE BARRAGE

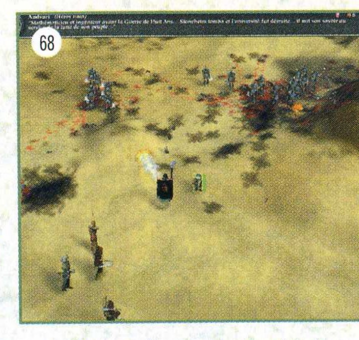
Dans cette mission, vous devrez tenir un barrage et empêcher absolument que l'ennemi le fasse sauter. Tout va dépendre de la façon dont vous disposez vos hommes et vos archers, car ils ont un rôle de premier ordre. Vous devrez placer vos archers en haut, de part et d'autre du barrage, puis vos autres soldats loin des berges afin d'éviter qu'ils ne soient touchés par les explosions. Servez-vous des sorciers Macabre pour éliminer le maximum d'ennemis qui monteront sur la berge (65). Vous devez impérativement éviter que les Wights s'approchent trop près du barrage, et c'est là que vos archers entrent en jeu (66). Ayez constamment un œil sur la petite carte, pour juguler les attaques qui viendront d'un peu partout. Et je vous conseille fortement de mettre la vitesse au minimum pour garder le contrôle de la situation.


65


66

MISSION 22
LE FRISSON

Cette mission, qui n'a l'air de rien au départ, va devenir une véritable boucherie. Vous partirez avec seulement six éléments. Amis, rassurez-vous, ils sont super-efficaces (67). Attaquez Ravanna dès que possible, puis lorsqu'elle prendra la fuite, ne la suivez pas et partez vers la droite. Si elle part à gauche, c'est parfait, sinon n'essayez pas de la tuer maintenant et faites-la fuir avec la présence du Manipulateur. Vous allez être confronté à des Sans-âme que vous devrez tuer sans perdre trop de vies. Pour cela et pour aller le plus vite possible, utilisez votre archer et le sorcier. Vous aurez aussi deux gardes d'Héron, que vous utiliserez avec le Manipulateur lorsque vous n'aurez plus d'autres options que le corps à corps. Arrivé en buté d'écran sur la droite, vous devrez remonter tout en restant sur la buté. J'ai essayé d'autres routes, mais celle-ci s'avère la moins risquée. Lorsque vous arriverez en haut de la carte, vous allez rencontrer un nombre impressionnant d'ennemis qui vous mettront en pièces si vous êtes un peu lent à réagir (68). Vous devrez constamment observer la petite carte pour voir d'où arrive l'ennemi car, comme vous allez le voir, quand y en a plus, y en a encore (69).


68



67

69





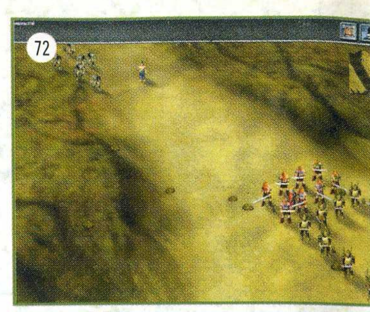
Lorsque ça se calmera un peu, remontez tout en haut de la carte jusqu'à ce que vous arriviez en butée, et allez vers la gauche en longeant la falaise. Ensuite, prenez le plus grand chemin que vous trouverez et qui monte vers le nord (70). Vous arriverez dans un village où vous retrouverez Ravanna et ses amis (71). Mais n'ayez aucune crainte et savourez la suite des événements...


70


71

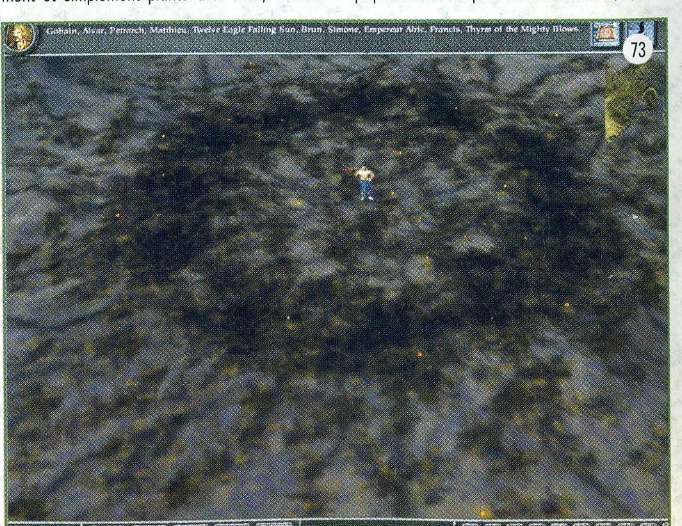
MISSION 23, LE RESSUSCITÉ

Cette mission est assez particulière, puisque vous disposerez de groupes supplémentaires que vous ne contrôlerez pas car c'est l'ordinateur qui s'en charge. Vous aurez aussi, avec vous, l'empereur Alric muni de sa fameuse épée ultra-efficace. Il faut savoir qu'à lui seul, il est capable de refaire tous les niveaux, les doigts dans l'nez et sur une jambe. Pour être honnête avec vous, je ne sais pas vraiment quelle est la bonne manière de procéder dans ce niveau. Je m'efforcerai donc de vous indiquer celle qui m'a le mieux réussi, quand le jeu ne m'a pas purement et simplement planté à la face, en me remettant sur le bureau de Windows. Pour commencer, placez vos archers sur le bord de la rive, puis envoyez Alric dans l'eau, pour faire face à l'invasion. N'approchez pas vos hommes lorsqu'il est en action, car vous aurez alors de lourdes pertes, vu la puissance de sa lame. Lorsque vous aurez éliminé les Myrkridiens, passez de l'autre côté avec vos hommes, puis avancez tout droit pour retrouver le Fléau des Ames (72). Envoyez d'abord Alric à sa rencontre, si vous ne voulez pas avoir de pertes inutiles. Lorsque vous aurez éliminé la vague de Myrkridiens, continuez votre route vers le nord-est où vous subirez encore quelques attaques. Arrivera un moment où les troupes bleues bougeront seules et où vous devrez les suivre pour atteindre le Fléau des Ames (73).


72

ATTENTION

Il n'est pas impossible qu'à ce moment de la partie, le jeu s'arrête complètement. Pour remédier à ce problème, il vaut mieux utiliser le patch 1.2, qui ne sera pas totalement efficace puisque le bug peut se reproduire plusieurs fois à cet endroit. Si rien ne s'est passé, envoyez Alric sur le Fléau des Ames qui prendra la fuite pour le dernier niveau (74).



73



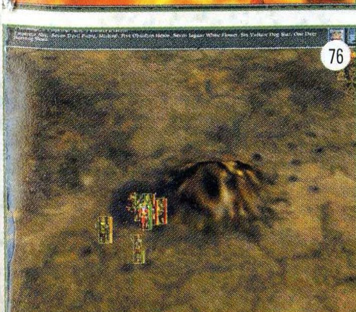
une tâche sombre viendra au-dessus d'Alric. Il faudra que vos gardes d'Héron l'entourent, pour éviter le drame (76). Lorsque vous arriverez au niveau du pont, servez-vous en pour tendre une embuscade avec vos nains et leurs explosifs, car vous allez avoir pas mal d'ennemis sur le dos à cet endroit. Une fois le pont passé, vous ne trouverez pratiquement pas de résistance, jusqu'à la rencontre avec le Fléau des Ames. Lorsque vous arriverez près de ce dernier, envoyez Alric seul (77) et gardez vos troupes pour empêcher les ennemis, qui vont apparaître, de l'attaquer. Vos archers seront indispensables pour tuer les Fecht et vos gardes d'Héron devront s'occuper des Myrkridiens qui tenteront de tuer vos archers. Inutile de vous dire que, dans cette partie du jeu, la vitesse doit être réglée au minimum. Vous devez tenir jusqu'à ce que les ennemis cessent d'apparaître, afin qu'Alric puisse triompher du Fléau des Ames (78).

Cap'tain Ta Race

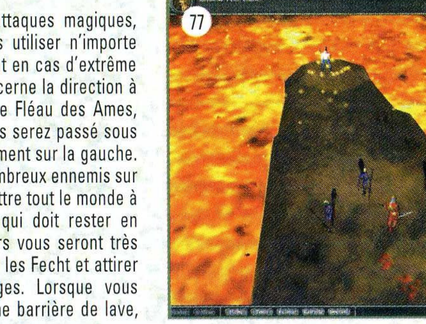
MISSION 24
LA FORGE

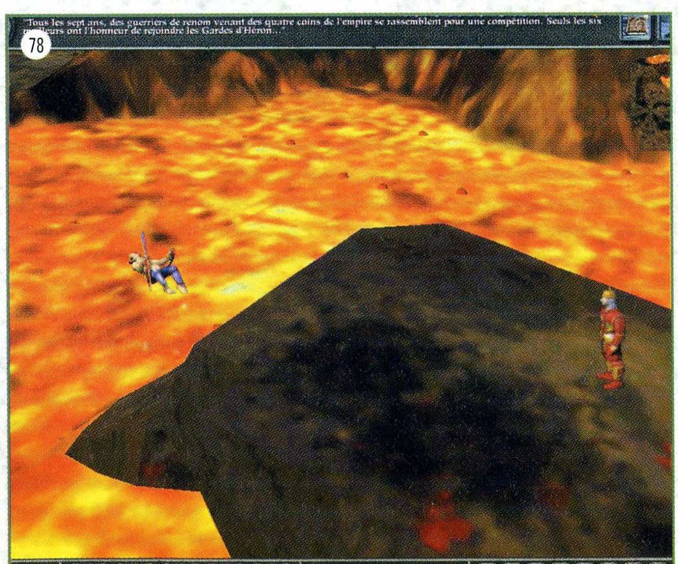
Vous allez de nouveau rencontrer le Fléau des Ames qui s'apprête à briser la cordillère des nuages (75). Cette mission finale est particulièrement difficile, et vous devrez perdre le moins d'éléments possible, à chaque confrontation. Je vous conseille donc de sauvegarder après chaque bataille, si vous considérez avoir fait une bonne opération.





Alric dispose de trois attaques magiques, que vous ne devrez pas utiliser n'importe comment, mais seulement en cas d'extrême nécessité. En ce qui concerne la direction à prendre pour retrouver le Fléau des Ames, vous devrez, lorsque vous serez passé sous le pont, tourner constamment sur la gauche. Vous rencontrerez de nombreux ennemis sur le parcours et devrez mettre tout le monde à contribution, sauf Alric qui doit rester en pleine forme. Les archers vous seront très précieux pour dégommer les Fecht et attirer l'ennemi dans vos pièges. Lorsque vous aurez franchi la deuxième barrière de lave,





AIDE DE JEU

Monaco Grand Prix Racing Simulation 2 : le Grand Prix Du Brésil

Chose promise, chose due, voici la suite du Championnat de F1. Avec un circuit de 4,325 km et 72 tours, cette course vous donnera certainement du fil à retordre puisque le circuit du Brésil est assez technique et très exigeant au niveau des différents réglages. Vous devrez souvent solliciter le deuxième rapport en sortie de virages, ce qui s'avérera problématique pour les réglages de boîte, d'autant plus que les longues courbes en appui demanderont le meilleur réglage aérodynamique possible. Voici une base de données qui devrait vous aider mais que vous aurez certainement à affiner pour l'adapter à votre style de pilotage. Le record du tour en qualification étant de 1'15 703 et en course de 1'18 397, je vous souhaite bon courage. Et ne vous faites pas trop d'ampoules !

Pascal Hendricks

LÉGENDES

1) Freinez juste après le panneau au niveau de l'ombre qui se trouve au sol. Ce repère n'est valable que lorsque vous arrivez à fond de sixième.
2) Commencez à vous préparer juste après le panneau indiquant 100, puis freinez modérément à partir des traces de freinage au sol.
3) Freinez à l'entrée de la première bordure jaune qui se trouve à droite pour négocier la courbe en première puis en deuxième.
4) Freinez juste un peu avant la bordure jaune qui se trouve sur la droite.
5) Freinez juste au commencement de la bordure qui se trouve sur la droite.
6) Freinez juste au commencement de la bordure qui se trouve sur la gauche.
A) Passage de la chicane en première.
B) Sortie de courbe en quatrième.
C) Entrée de virage en première puis sortie en seconde.
D) Entrée dans la courbe en deuxième.
F G H) Tout en première.
I) Essayez de négocier cette courbe en deuxième.
J) Virage en première et tout le reste à fond jusqu'à la ligne d'arrivée.

RÉGLAGES QUALIFICATIONS

Réglages pilote

Carburant	12 l	
Direction	Angle de braquage	11 °
Pneus	Tendres	
Aérodynamique	Inclinaison des ailerons avant : 15,5 °	
	Inclinaison des ailerons arrière : 13 °	
Répartition du freinage	Avant 48 %	
	Arrière 52 %	
Rapports de boîte	Première	26
	Seconde	30
	Troisième	34
	Quatrième	37
	Cinquième	40
	Sixième	43

Réglages ingénieur

Amortisseurs	Détente/compression avant-gauche	64 % / 38 %
	Détente/compression avant-droite	64 % / 38 %
	Détente/compression arrière-gauche	66 % / 30 %
	Détente/compression arrière-droite	66 % / 30 %
Hauteur de caisse	Avant	44 mm
	Arrière	71 mm
Angle des roues	Parallélisme avant-droit	0,2 °
	Parallélisme avant-gauche	0,2 °
	Parallélisme arrière-droit	0,3 °
	Parallélisme arrière-gauche	0,3 °
	Carrossage avant-gauche	-4.2 °
	Carrossage avant-droit	-4.2 °
	Carrossage arrière-gauche	-1.2 °
	Carrossage arrière-droit	-1.2 °
Longueur de butée	Avant-gauche	0
	Avant-droit	0
	Arrière-gauche	0
	Arrière-droit	0
Ressorts	Raideur du ressort avant-gauche	80 %
	Raideur du ressort avant-droit	80 %
	Raideur du ressort arrière-gauche	70 %
	Raideur du ressort arrière-droit	70 %
	Raideur barre anti-roulis avant	72 %
	Raideur barre anti-roulis arrière	60 %
Moteur	16 600 tr/min	

RÉGLAGES COURSE PISTE SÈCHE

Réglages pilote

Carburant	65 l	
Direction	Angle de braquage	11 °
Pneus	Tendres	
Aérodynamique	Inclinaison des ailerons avant : 16,5 °	
	Inclinaison des ailerons arrière : 14 °	
Répartition du freinage	Avant 48 %	
	Arrière 52 %	
Rapports de boîte	Première	28
	Seconde	31
	Troisième	34
	Quatrième	37
	Cinquième	40
	Sixième	43

Réglages ingénieur

Amortisseurs	Détente/compression avant-gauche	64 % / 38 %
	Détente/compression avant-droite	64 % / 38 %
	Détente/compression arrière-gauche	66 % / 30 %
	Détente/compression arrière-droite	66 % / 30 %
Hauteur de caisse	Avant	44 mm
	Arrière	71 mm
Angle des roues	Parallélisme avant-droit	0.0 °
	Parallélisme avant-gauche	0.0 °
	Parallélisme arrière-droit	0.0 °
	Parallélisme arrière-gauche	0.0 °
	Carrossage avant-gauche	-4.2 °
	Carrossage avant-droit	-4.2 °
	Carrossage arrière-gauche	-1.2 °
	Carrossage arrière-droit	-1.2 °
Longueur de butée	Avant-gauche	0
	Avant-droit	0
	Arrière-gauche	0
	Arrière-droit	0
Ressorts	Raideur du ressort avant-gauche	80 %
	Raideur du ressort avant-droit	80 %
	Raideur du ressort arrière-gauche	70 %
	Raideur du ressort arrière-droit	70 %
	Raideur barre anti-roulis avant	72 %
	Raideur barre anti-roulis arrière	60 %
Moteur	16 580 tr/min	

RÉGLAGES COURSE PISTE MOUILLÉE

Réglages pilote

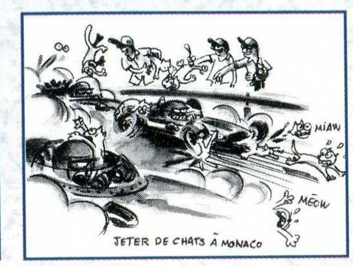
Carburant	95 l	
Direction	Angle de braquage	12 °
Pneus	Pluie	
Aérodynamique	Inclinaison des ailerons avant : 20 °	
	Inclinaison des ailerons arrière : 18 °	
Répartition du freinage	Avant 46 %	
	Arrière 54 %	
Rapports de boîte	Première	27
	Seconde	30
	Troisième	33
	Quatrième	36
	Cinquième	39
	Sixième	42

Réglages ingénieur

Amortisseurs	Détente/compression avant-gauche	75 % / 35 %
	Détente/compression avant-droite	75 % / 35 %
	Détente/compression arrière-gauche	75 % / 34 %
	Détente/compression arrière-droite	75 % / 34 %
Hauteur de caisse	Avant	59 mm
	Arrière	84 mm
Angle des roues	Parallélisme avant-droit	0.5 °
	Parallélisme avant-gauche	0.5 °
	Parallélisme arrière-droit	0.3 °
	Parallélisme arrière-gauche	0.3 °
	Carrossage avant-gauche	-4.2 °
	Carrossage avant-droit	-4.2 °
	Carrossage arrière-gauche	-1.2 °
	Carrossage arrière-droit	-1.2 °
Longueur de butée	Avant-gauche	32
	Avant-droit	32
	Arrière-gauche	51
	Arrière-droit	51
Ressorts	Raideur du ressort avant-gauche	62 %
	Raideur du ressort avant-droit	62 %
	Raideur du ressort arrière-gauche	53 %
	Raideur du ressort arrière-droit	53 %
	Raideur barre anti-roulis avant	48 %
	Raideur barre anti-roulis arrière	12 %
Moteur	15 990 tr/min	







Sao Paulo, Grand Prix du Brésil.

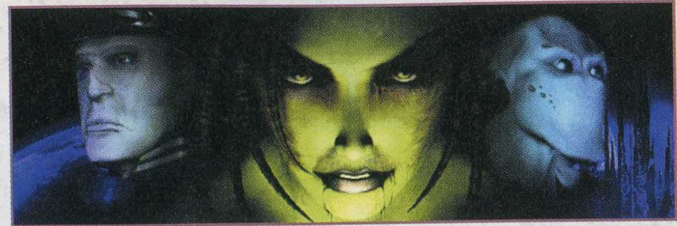
Longueur 4,325 km. 72 tours sur 311,4 km à effectuer

(voir légendes p. 18)



Starcraft Brood War

Les amateurs de la première heure seront ravis de retrouver leurs races préférées, dans ce nouvel add-on de Starcraft. Faute de place, nous vous avons concocté une petite aide de jeu pour les 6 premiers niveaux Protos. Les cartes devraient vous aider à fixer vos objectifs et, éventuellement, à améliorer vos déploiements tactiques. Il ne vous reste plus qu'à vous réacclimater au jeu et à vous armer de patience, car ces nouveaux niveaux sont plus corsés que dans la version précédente, alors bon courage...



NIVEAU 01 : ESCAPE FROM AIUR

Votre mission sera d'amener Zeratul sain et sauf, en bas à droite de la carte. Zeratul a la faculté d'être invisible, ce qui vous sera très utile pour esquiver les combats. La petite troupe dont vous disposez au départ vous permettra de créer des diversions, mais ne comptez pas l'amener jusqu'au bout de la mission.

Descendez avec votre troupe, en prenant soin de ne pas perdre trop d'éléments et en évitant que Zeratul se mêle aux combats. Prenez garde aux colonies noyées que vous devrez détruire rapidement, afin que Zeratul puisse passer sans dommage. Lorsque vous arriverez au point N°1, envoyez votre troupe à la boucherie et faites passer Zeratul en bas de la carte sans qu'il se fasse repérer. Récupérez les 2 Dragons qui se trouvent au point N°2, puis descendez prêter main forte aux 2 Disciples qui combattent au point N°3. Accompagné de ces nouvelles recrues, vous devrez remonter en prenant garde aux Colonies Noyées, et surtout aux Ultralisk, qui sont particulièrement redoutables au corps à corps et qui ont la particularité de détecter Zeratul. Allez au point N°4, pour récupérer quelques Disciples en train de dépecer un Ultralisk, puis remontez jusqu'au point N°5, pour intégrer une nouvelle équipe. Vous pourrez en profiter pour recharger votre bouclier et faire une sauvegarde. Vous disposerez de 2 Templiers qui vous seront très utiles grâce à leurs attaques « Tempête Psionique ». Vous devrez passer par le point N°5, où vous rencontrerez une forte résistance que vous réduirez à néant en utilisant tous les éléments dont vous disposez. N'oubliez pas de recharger les boucliers de vos unités ayant subi des dommages. Lorsque vous serez passé, descendez tout en bas de la carte, en prenant garde de ne pas vous faire avoir par les quelques ennemis qui se dresseront sur votre parcours. Lorsque vous serez au point de rendez-vous, la base sera entièrement submergée par l'ennemi. Mais ne vous inquiétez pas, c'est tout à fait normal.

Départ
5
6
4
2
1
3
Arrivée



NIVEAU 02 : DUNES OF SHAKURAS

Vous commencerez au point N°1, avec une petite troupe que vous devrez emmener au point N°2, pour établir votre premier camp de base où des Darks Templars vous aideront à repousser les attaques ennemies. Lorsque vous serez suffisamment costaud, envoyez une équipe vers le bas de la carte pour prendre possession des ressources qui se trouvent au point N°3. Soyez assez rapide, pour monter votre deuxième base, et placez le plus vite possible des canons à Photons, pour contrer les attaques ennemies. Formez des unités et

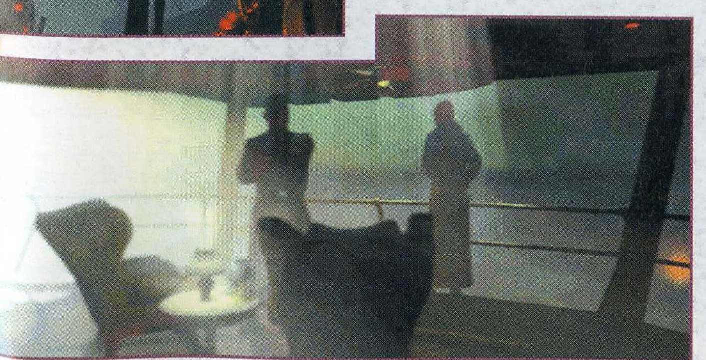


upgradez ces dernières avant de vous implanter au point N°4. Lorsque vous aurez le contrôle de cette zone, sortez un maximum d'unités et attaquez la base Zerg qui se trouve au point N°5. Les scarabées sont très efficaces mais ils sont gourmands en minerai et vous serez obligé d'avoir un œil sur vos ressources, pour ne pas tomber en rade.

 On le dit et on le répète : toute soluce publiée rapporte 300 francs à son auteur. Envoyez

NIVEAU 03 : LEGACY OF THE XEL'NAGA

Vous devrez détruire entièrement la base Zerg qui se trouve en bas de la carte. Vous commencerez au point N°1, puis, très vite, des unités viendront nettoyer le terrain au point N°2. Montez rapidement vos 2 bases, en prenant soin de les entourer de canons à Photons car vous subirez de nombreuses attaques ennemies. Vous aurez ensuite des Corsairs que vous devrez garder au chaud pour l'attaque finale. Les ressources de gaz sont très importantes dans ce niveau car vous serez obligé de construire des unités volantes, et je vous conseille de ne pas faire de gaspillage. Lorsque vous aurez des unités suffisamment solides, envoyez vos transporteurs au point N°3, pour effectuer un débarquement au point N°4. Utilisez un ou deux scarabées avec un assortiment de troupes diverses et prenez les Corsairs qu'il vous reste, pour neutraliser quelques unités ennemies. N'entrez pas bille en tête dans la base, mais détruisez méthodiquement les structures sans trop vous exposer.

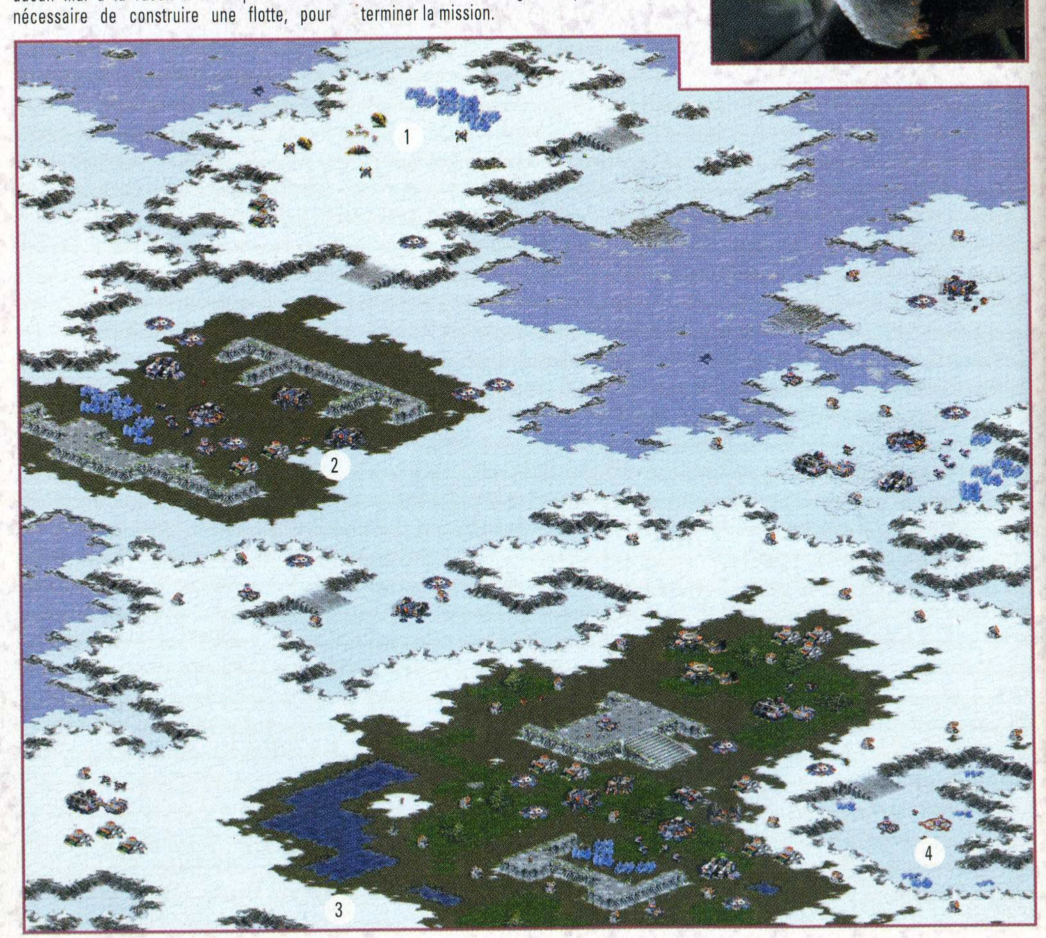




AIDE STARCRAFT BROODWAR

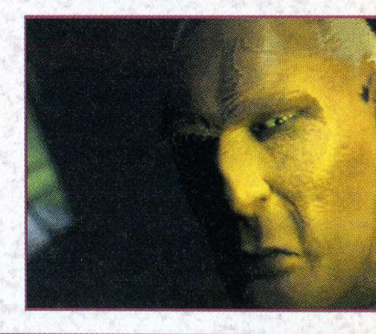
NIVEAU 04 : THE QUEST FOR URAJ

Votre mission sera d'amener Kerigan sain et sauf tout en bas à droite de la carte, où se trouve le cristal. Vous commencerez la mission au point N°1 où vous établirez votre première base. Protégez-vous un minimum et rasez la base ennemie située au point N°2, dès que possible. Lorsque vous aurez fait place nette, construisez une autre base, afin d'exploiter les ressources qui s'y trouvent. Fortifiez cette nouvelle base le plus rapidement possible car vous ne tarderez pas à être attaqué. Fabriquez ensuite un maximum de Dragons et descendez vers le point N°3, pour vous attaquer à la base ennemie principale. Si vous êtes en surnombre, vous n'aurez aucun mal à la raser. Il n'est pas nécessaire de construire une flotte, pour attaquer cette base. Lorsque vous aurez entièrement nettoyé cette zone, vous n'aurez plus qu'à emmener Kerigan au point N°4 pour terminer la mission.



NIVEAU 05 : THE BATTLE OF BRAXIS

Cette mission est un peu plus compliquée que les précédentes. Vous devrez éliminer les 5 générateurs qui se trouvent dans ce niveau et garder Artanis en vie. Vous partirez du point N°1 et vous déposerez vos troupes au point N°2. Détruisez le premier générateur qui se trouve au point N°3, sans utiliser vos vaisseaux. Reprenez ensuite ce qui reste de vos troupes pour les déposer au point N°4. Détruisez toutes les tourelles que vous trouverez sur votre chemin jusqu'au point N°5. Prenez ensuite vos vaisseaux et allez détruire le troisième générateur au point N°6, en gardant vos distances pour ne pas être touché par les tourelles et les bunkers. Détruisez toutes les tourelles qui sont sur la passerelle avec vos Dragons au point N°7, puis prenez une petite troupe et déposez-la au point N°8, pour détruire le troisième générateur. Vous avez récupéré des renforts au point N°1, emmenés au point N°9. Prenez un disciple et placez-le sur la passerelle au point N°10, puis envoyez-le détruire les tourelles au point N°11. Lorsque vous aurez créé le passage, déposez rapidement 2 Dragons au point N°12, pour détruire les deux tourelles, puis ramenez tous les Dragons dont vous disposez avec un scarabée et des Templiers. Avec votre petite armée, vous n'aurez aucun mal à détruire ce quatrième générateur. Les templiers vous seront très utiles, surtout si vous combinez leurs attaques avec les Dragons. Vous ne ferez alors qu'une bouchée des Battle Cruiser. Lorsque vous aurez détruit le générateur, vous recevrez de nouvelles troupes au point N°1. Le dernier générateur ne sera désormais pour vous qu'une partie de plaisir, surtout avec les Corsairs que vous venez de recevoir...



AIDE STARCRAFT BROODWAR







NIVEAU 06 : RETURN TO CHAR





Cette mission est très particulière car vous allez être associé à des Zergs. Vous devrez gérer 2 bases au point N°1 et 2. Protégez-les rapidement et bâtissez des unités le plus vite possible. Vous aurez souvent la visite de la base qui se trouve au point N°3, mais ne perdez pas de temps à l'attaquer. Constituez une troupe de Mutalisk au top niveau et formez une troupe terrestre avec des Dark Templar, pour anéantir les batteries aériennes. Passez par le point N°5, en faisant passer vos troupes terrestres, pour déblayer le terrain afin que vos Mutalisk puissent passer sans trop de problèmes. Vous devrez rallier le point N°4, sans vous précipiter, car la mission est relativement longue.

Jeux Crack

- « Ma qué, le pétiii il a encorr mis lé crak dans le four sans il fromaggio ! Mé commo je vé fère ? Porca Madonna ! Quant à la solouce, yé crois bien qu'elle n'est pas du tou couite. Ch'est pas des astouces ça...
- Aïe, aïe, aïe, et lé patcho... Lé PATCHO !!! Gino tou a encor oublié le patcho or dou frigo ! Et lé clian qui arrive dans chinquo minouti ! Molto miseria... incapabile personale !!! «
Rien ne va plus à la «Petite Sicile» : Mario le pizzaïolo a besoin de toi. Sauras-tu lui fournir des cracks al fromaggio, des solouces bien couites et des patchos non périmés ? La restauration, ça paye : 50 F pour tout crack ou patcho, et 300 F par solouce publiée : Jeux Crack, 124 rue Danton, TSA 51004, 92538 Levallois-Perret Cedex. Per qué, c'est la famiglia...

POWERSLIDE (PC-CD)

Pour « latter « encore plus les autres joueurs, et parvenir à la fin de ce superbe soft, voici quelques codes qui pourront aider tous les fous du volant. Pour les deux codes suivants, les taper lors de la partie en cours :

BLAST	Dégager les autres voitures
BOMB	Déposer une bombe sur l a piste

Lorsque vous devez entrer votre nom, entrez plutôt :

JEFF	Pour accéder aux niveaux avancés
AARONFOO	Pour accéder aux niveaux experts
MEGASAXON	Pour accéder à tous les niveaux

[DR. GNOP]

HOUSE OF THE DEAD (PC-CD)

Sur le menu du jeu, appuyez sur la touche Ctrl et tapez l'un des codes suivants :

SKIDMARX	Active le menu des cheats
CREATURE	Active le menu des créatures

Sur l'écran « cheat », vous aurez ensuite les options suivantes :

stage	Choix du niveau
scene	Choix de la scène
freeplay	Crédits infinis

Sur l'écran « edit char stats », vous pourrez modifier les caractéristiques de votre personnage :

hitpooints	Points de vie
num rounds	Nombre de cartouches dans votre chargeur
bullet damage	Dégâts occasionnés par vos balles
reload time	Temps de chargement de vos cartouches

Et pour finir, dans « creature test », vous pourrez visualiser les créatures dans des mouvement en 3D.

Dark Forces

VANGERS (PC-CD)

Tapez les codes suivants pendant le jeu :

BOLSHEDENEG	Encore plus d'argent
AVTORITAT	Pouvoir de domination accru
UDACHA	Plus de chance
HOCHOTUDA	Tous les clés

Gordon Freedeath

FALLOUT 2 (PC-CD)

L'excellent jeu de rôle qu'est le grandiose Fallout 2, regorge de plein de surprises, comme celles-ci :

- Bishop, à New Reno, vous confiera la tâche de tuer Westin, le conseiller de la RNC qui est dans son ranch, à l'ouest. Mais le hic est qu'il faudra faire passer le meurtre pour un accident. Cette quête est réalisable. Il suffit de prendre la seringue de poison qui se trouve dans une étagère de l'hôpital de la RNC et de l'injecter sur Westin. Aller ensuite voir Bishop pour une seconde quête, moins subtile. Cette dernière mission vous affranchira chez les Bishop.
- Une réputation marrante : après gigolo et star du X, voici bête de sexe. Pour l'avoir, il faut faire au moins quatre fois tous les menus que vous trouverez au Catz Paw (à New Reno) ou au Bathouse (à Klamath)
- À New Reno (décidément, j'adore cette ville), chez les Bishop, au second étage, à côté de l'escalier pour monter au 3e, il y a un billard. Fouillez-le et vous trouverez une boule de cristal. Utilisez-la pour prédire l'avenir.
- Une fois le jeu fini (avec la destruction de l'enclave), allez à... New Reno ! Aller voir miss Kitty du Cats Paw, et vous pourrez sortir avec elle.
- Après avoir battu l'Enclave, retournez à New Reno. Allez voir le père Tully (c'est l'ivrogne du coin, souvent couché par terre dans une église qui a des cœurs sur la palissade se trouvant à côté de New Reno Arms). S'il dort, au lieu d'attendre avec votre réveil qu'il se lève, utilisez la compétence médecin sur Tully pour le réveiller. Il va vous remercier pour avoir décimé l'Enclave, et va vous donner un livre spécial (sur la couverture, il y a le dessin de l'armure améliorée). Lisez-le. Celui-ci vous donnera 10 000 points d'expérience ainsi que tous les points d'aptitude (300 % sur toutes les aptitudes). Reparlez avec Tully. Il vous redonnera le même livre, sauf qu'à chaque fois que vous le relirez, 10 000 points d'expérience en plus. Trop bon !
- Si jamais, par hasard, vous tombez dans le café des illusions perdues, regardez le chien se tenant à côté des acteurs de Fallout. Donnez-lui une brochette ou un iguane. Ce chien n'est en fait que Canigou, celui que l'on croise dans Fallout 1. Si vous le désirez, il pourra vous accompagner dans vos quêtes. Il fait pas mal de dégâts, au corps à corps.
- Les trois upgrades pour la voiture :

1) À Klamath, dans la zone pleine de rats, dans la bagnole dans un coin (il faut passer par les souterrains).

2) À New Reno, vous vous ferez piquer la bagnole. Parlez à Jim J, le gars noir à l'entrée de la ville, et faites-vous amener à l'entrepôt. Rachetez votre voiture et demandez l'upgrade.

3) À la RNC, à l'entrée de la ville, à l'ouest, il y a un mec « enfoui sous des vêtements », qui vous installera le dernier upgrade.

- Un truc pour avoir le jeu : si vous n'êtes pas citoyen, vous ne pouvez pas rentrer dans l'abri de la cité de l'abri. Approchez-vous le plus près possible des gardes qui sont postés à son entrée. Mettez-vous en mode combat et rentrez dans l'abri. En mode combat, les gardes ne peuvent pas vous interpeller, et vous pouvez pénétrer ainsi à l'intérieur.

Sir Laurent, La goule du désert

MYTH 2, SOULBLIGHTER (PC-CD)

Pour pouvoir accéder à tous les niveaux, dans Myth 2 Le fléau des âmes, maintenez le bouton Shift enfoncé lorsque vous cliquerez sur NEW GAME dans le menu principal du jeu.

XMAZ

CARMAGEDDON 2 (PC-CD)

Astuces pour la démo du jeu et probablement pour la version complète :

- Pour faire durer l'invincibilité plus longtemps ou encore le rayon à tuer les piétons : éditez le fichier POWERUP.TXT qui se trouve dans le répertoire DATA, avec un éditeur de texte. Lorque vous mettez 0, la durée devient infinie. Lorsque vous mettez un nombre quelconque (de 1 à 90), ce nombre indique la durée du POWERUP.
- Pour obtenir plus de points par piéton écrasé : à l'aide d'un éditeur de texte, ouvrez le fichier SETTING.TXT qui se trouve quelque part dans « c:\.....\carmageddon2\data\peds\». Recherchez la chaîne de caractères suivante : « points per peds'each level) ». Les valeurs par défaut, juste avant, sont à changer selon votre inspiration. Par exemple, mettez 300000, 200000, 15000...
- Les cheat codes : au cours du jeu, tapez rapidement l'un des codes suivants :

DOTACTION	Piétons visibles sur la carte
EVENINGOCCIFER	Conduite en état d'ivresse
FASTBAST	Piétons très rapides
FRYFRY	Lance-flammes piéton
FRYINGTONIGHT	Rayon électrocuteur de piétons
GOODHEAD	Piétons avec des têtes bizarres
LEMMINGIZE	Stupides piétons
MOONINGMINNIE	Gravité lunaire
BIGDANGLE	Queue de mutant
BIGTWAT	Voiture en granite
BLOODYHIPPY	Drogués
CLANGCLANG	Carosserie détruite
CLINTONCO	Voiture folle
DIDEDODI	Mines
TILTY	Mode Flipper
TIMMYTITTY	Bonus de temps
TINGTING	Réparations gratuites
TWATOFF	Piétons explosifs
WATERSPORT	Capacité amphibie
WETWET	Nouveaux crédits
WOTATWATAMI	Pneus non adhérents
XRAYSPEKS	Piétons vaporeux
ZAZAZ	Annihilateur de piétons
MRMAINWARING	Les piétons paniquent
OYPOWERUPNO	Annulateur de Powerup
POWPOW	Repousseur de concurrents
SMARTBASTARD	Passe le niveau en cours
STICKYTYRES	Pour grimper aux murs
STIFFSPASMS	Compteur incrémenté
STOPSNATCH	Horloge stoppée
TAKEMETAKEME	Piétons suicidaires

Fun Fly

PANZER COMMANDER (PC-CD)

Dans la série la course aux bugs, un super challenger. Heureusement, les fichiers sont éditables sous Wordpad. Dans votre sauvegarde de type xxxx.crr. Dès le début de campagne, remplacez votre charrette par le top des modèles, avec par exemple « vehicle = TigerII ». Bonjour les dégâts ! Pour les grades, ajoutez si besoin est la ligne «promotion» = x (de 1 à 7 pour major), et la ligne « Award » = xxx (de 1 à 450 pour un max de rubans).

Autre info : une ligne à ajouter dans le fichier « Panzer.ini » dans le chapitre [SIM]: Testcheat = true.

Avec, par exemple, Ctrl + Shift + Del, pour détruire toutes cibles identifiées.

Gérard

STAR WARS REBELLION (PC-CD)

Voilà une petite astuce pour ce jeu sur PC, complétant celle de Gérard du Booklet n° 99 de Joytick. Elle consiste à construire un transport moyen dans le camp de l'Alliance ou bien un galion dans celui de l'Empire. Après cela, vous éditez votre sauvegarde en cherchant le nom du vaisseau en question (dans le jeu, vous pouvez les renommer en cliquant sur le vaisseau en question avec le bouton droit du mulot, c'est plus facile de les retrouver ensuite). Si votre vaisseau s'appelle « Transport moyen 1 », à partir du « T » vous remontez de 11 déplacements et vous tombez sur une paire d'offsets (80 46 pour un transport moyen de l'Alliance et 80 89 pour un galion de l'Empire). Ensuite, choisissez le vaisseau qui vous plaît, dans la liste suivante, en modifiant cette paire d'offsets.

Côté Empire

8086 pour un Super Destroyer Stellaire
8085 pour un Destroyer Stellaire Impérial 1
8084 pour un Destroyer Stellaire Victoire 1
8083 pour un Croiseur carraque
8082 pour un Interdictor
8081 pour une Frégate Lancier
8080 pour un Croiseur d'Assaut
8087 pour un Transporteur d'Assaut
8088 pour une Étoile Noire (attention, vous n'aurez pas droit au superlaser !)
8089 pour un Galion
808D pour un Transporteur d'Escorte
808C pour un Galion Stellaire
804E pour un Cuirassé
808B pour un Destroyer Stellaire Impérial 2
808A pour un Destroyer Stellaire Victoire 2

Côté Alliance

804B pour un Croiseur Bulwark
804E pour un Croiseur Dauntless
804D pour une CC9600
8041 pour un Croiseur de Fret
8047 pour un Transport de Fret
8046 pour un Transport Moyen
8040 pour un Croiseur Calamari
8048 pour une Canonnière Corellienne
8043 pour une Frégate N.B.
804E pour un Cuirassé
8044 pour un Transporteur d'Escorte
8042 pour une Frégate d'Assaut
804C pour un Croiseur Libérator
804A pour une CC7700
8045 pour une Corvette corellienne

Attention, les points de maintenance de vos nouveaux vaisseaux seront soustraits à votre total, bien évidemment. Si vous combattez pour l'Alliance, vous pouvez très bien choisir une Étoile Noire. Et ça c'est plutôt cool. Que les nuits blanches soient avec vous !!!

Pascal

NEED FOR SPEED 3 (PC-CD)

Codes (pour clavier qwerty) à taper dans le menu principal :

gldfsh	Circuit « Scorpio 7 »
mnbeam	Circuit « SpaceRace »
playtm	Enclenche le « Digital Scalextric »
xcav	Circuit « Caverns »
xcntry	Circuit de motocross dans un canyon

Jakub et Maciek

DOMINION (PC-CD)

Dans ce superbe jeu, il est bien utile d'avoir de temps en temps pas mal d'argent. Donc voici comment avoir beaucoup d'argent avec votre sauvegarde :

- Votre sauvegarde est nommée sous le nom *.wsp. Chargez-la dans un éditeur hexadécimal et allez ensuite à l'emplacement 9997 pour

les hommes, et 4 octets plus loin vous avez les voitures. À ces emplacements, mettez FFFF et vous aurez ensuite 65535 en pognon.
- Allez, une autre petite astuce. Pour avoir des terrains de jeux différents à chaque mission, il vous suffit d'éditer votre sauvegarde et, au début, vous avez dans chaque cas le numéro du level dans lequel vous jouez. Il vous suffit juste de remplacer le numéro du level par le numéro d'un autre level. Si vous êtes les humains, par exemple, vous aurez HUMAN XX où XX est le numéro du niveau. Remplacez juste votre numéro par celui que vous désirez, et vous aurez donc une autre carte du jeu différente de l'originale. Bon amusement !

Dark Forces

FRONT DE L'OUEST (PC-CD)

Même principe que pour ma soluce d'avec East Front. Les fichiers sont accessibles par WordPad, du type xxxx.ccd. À la 5e ligne, le 4e caract. correspond au grade, le 6e correspond au score... Dans le fichier xxxx.cpn, l'information de type 1017 correspond au blindé Panzer IV H, à remplacer par 1019 pour avoir un Tigre E. Possibilité de copier/coller les mêmes lignes, pour multiplier les chars, qui seront l'un sur l'autre à l'appel de la sauvegarde. Toujours le plaisir : pour chaque ligne de vos chars, mettez le 100 à 8000 par exemple, pour faire le scénario en un tour.

Gérard

BALDUR'S GATE (PC-CD)

Pour tous les spadassins et érudits qui seraient perdus dans le noble royaume de la Côte des épées, voici quelques invocations du dieu secret des elfes noirs, dont même eux ne soupçonnent pas la présence dans leur Panthéon.
À l'aide d'un éditeur de texte, ouvrez le fichier BALDUR.INI qui se trouve dans le répertoire du jeu. Ajoutez la ligne « Cheats= 1 » sous l'en-tête « Game Options ». Puis, débutez une partie et appuyez simultanément sur les touches Ctrl et Tab pour activer la console. Tapez l'un des codes suivants en tenant compte des majuscules et minuscules (NDLR : Il faut parfois insister). Faites ensuite Entrée, puis fermez la console en tapant à nouveau Ctrl + Tab. NB : Pour obtenir le « : » faites « MAJ + $ », pour la « (» faites Maj + 9 et enfin Maj + 0 pour la »). Valà ce ki es di es di !
Les cheats (à taper avec le Cheats « : » collé devant) :
Cheats:CowKill()
Donne le sort de massacre de vaches, s'il y a des vaches à portée
Cheats:CriticalItems()
Donne trois objets nécessaires à la quête (journal et lettre de Sarevok, invitation pour l'investiture du Duc)
Cheats:DrizztAttacks()
Invoque le grand Drizzt Do'Urden, qui combat contre vous !!! (un célèbre guerrier Elfe Noir niveau 20 je crois, héros d'un bon nombre de romans de Forgotten Realms, dont l'excellente trilogie de l'Elfe Noir, et pour ceux qui ne le connaissent pas, ce fut le compagnon d'armes de Elminster)
Cheats:DrizztDefends()
Invoque le grand Drizzt Do'Urden (toujours le même) mais qui se battra à vos côtés
Cheats:ExploreArea()
Carte entièrement dévoilée
Cheats:FirstAid()
Crée 5 potions de soins, 5 antidotes contre le poison et 1 parchemin de dé-pétrification (pierre en chair)
Cheats:Hans()
Téléportation, déplace vers le curseur (fonctionne bizarrement)
Cheats:Midas()
Ajoute 500 pièces d'or à l'inventaire
Cheats:TheGreatGonzo()
Invoque 10 poulets Berserkers, armés d'épées « holy defender « + 5, qui vous défendent à tout prix

Sachiel

FINAL FANTASY 7 (PC-CD)

Dans ce jeu qui est franchement terrible, il y a quand même quelques passages un peu lourds, comme par exemple :
- Trouver la Harpe Lunaire dans le village des ossements. Pour trouver cet objet, il suffit d'aller parler à la personne située devant la porte à l'entrée du village. Discutez avec lui et demandez-lui de commencer à creuser avec pour but : l'Harpe Lunaire. Pour la trouver, montez à l'échelle située au fond de l'écran, et une fois à l'étage, faites un cercle à gauche de l'écran (avec au maximum 5 ouvriers) et placez Cloud au milieu à la fois du cercle et au milieu de la fumée à gauche de l'écran.
- Pour trouver Youffie, allez dans n'importe quelle forêt (de préférence celle de Gongaga), et vous aurez peut-être la chance de vous battre avec elle (peu d'efforts seront nécessaires). Une fois celle-ci vaincue, ne sauvegardez surtout pas et répondez aux questions dans l'ordre suivant : 2e réponse, 1re réponse, 2e réponse, 1re réponse, 2e réponse.

CHOCOBOMAN

KLINGON HONOR GUARD (PC-CD)

Appuyez sur Tab et entrez les codes suivants :

ALLAMO	Toutes les munitions
FLY	Vous volez
WALK	Annule le mode FLY
BEHINDVIEW 1	Vue externe
BEHINDVIEW 0	Vue subjective
GHOST	Mode fantôme
GOD	Invincibilité
INVISIBILITY 1	Vous êtes invisible
INVISIBILITY 0	Vous êtes de nouveau visible
KILLALL+nom d'un monstre	Les monstres de cette catégorie sont tués
KILLPAWNS	Tous les montres sont tués
OPEN+Nom de niveau	Ouvre le niveau spécifié
SLOMO+Nombre	Vitesse du jeu (1 est la vitesse par défaut)
SUMMON+Nom	Donne l'objet, l'arme ou le monstre spécifié
SUICIDE	Très utile...

Gordon Freedeath

GTA (PC-CD)

C'est reparti pour GTA, des new cheats excellents pour pouvoir changer de caisse à souhait. À l'aide d'un éditeur de texte, éditez le fichier « Mission.ini » qui se trouve dans « Gta/GtaData ». Recherchez le nom de chaîne que vous souhaitez modifier (exemples de chaîne à rechercher : «Easy Liberty City New» pour «Gangster Bang» et «Medium Liberty City New» pour «Fric Frac»; «San Andreas Medium» pour «Mandarine» et «San Andreas Hard» pour «Tequila» et enfin «Vice is painless» pour «Keuf Blues» et «[203]» pour «Rasta Blasta»). Une fois la recherche effectuée, vous verrez que toutes les lignes situées en dessous du nom de la mission sont numérotées. Descendez pour la 1re et la 2e mission à la ligne n° 293 ; pour la 3e et 4e mission à la ligne n° 84 ; et enfin pour les deux der-

nières missions, à la ligne n° 208. Localisez, à la ligne indiquée, le mot « Parked », juste au-dessus de la ligne qui contient « Player ». Cette ligne désigne la voiture qui est garée près de vous au début d'une mission. Mettez l'un des numéros suivants à la place du nombre se trouvant juste après « Parked ».

Villes de Liberty	Villes de San Andreas	Villes de Vice
0: Beast GTS	1: Buggie	1: Buggie
1: Buggie	3: Moto	3: Moto
2: Counthash	4: Patrouille	4: Patrouille
3: Moto	5: Ambulance	5: Ambulance
4: Patrouille	6: Dépanneuse	6: Dépanneuse
5: Ambulance	7: Méga-camion	7: Méga-camion
6: Dépanneuse	9: Car	9: Car
9: Car	12: Tramway	11: Train
11: Train	13: Bateau	13: Bateau
13: Bateau	19: 4x4	19: 4x4
14: Pénétrator	22: Taxi	26: Jugular
17: Itali	31: Bulldog	35: Limousine
18: Mundano	35: Limousine blue	37: Tank
19: 4x4	37: Tank	41: Super-moto
21: Etalon	41: Super-moto	42: Camion pompiers
22: Taxi	42: Camion pompiers	43: Bus
25: Empaleur	43: Bus	44: Camion citerne
26: Jugular	44: Camion citerne	45: Camion TV
27: Pick-Up	45: Camion TV	46: Van Transit
28: Porka Turbo Or	46: Van Transit	47: Voiture-téléguidée
29: Cossie	47: Voiture téléguidée	54: Mundano
31: Bulldog	50: Roadster	62: Porka
34: Challenger	51: Camion Hippie	65: Pick-Up
35: Limousine	53: Beast GTS	72: Thunderhead
37: Tank	54: Mundano	73: Panthère
41: Super-moto	55: Mamba	74: Pénétrateur
42: Camion pompiers	58: Portsmouth	75: LeBonham
43: Bus	61: Speeder	77: F-19
44: Camion citerne	62: Porka	78: Brigham
45: Camion TV	63: Flamer	79: Stinger Z29
46: Van Transit	64: Vautour	80: Collection
47: Voiture téléguidée	66: Itali GTO	81: 29 Special
58: Portsmouth	70: Regal	82: Itali GTB
70: Regal	71: Monster bug	83: Hotrod
72: Thunder head	74: Pénétrateur	87: Empaleur
76: Stinger	86: Limousine marron	88: Hélicoptère
80: Collection	88: Hélicoptère	

Lio, the monster bug

VIGILANTE (PC-CD)

Tapez (en clavier qwerty) GREEN CRYSTAL sur l'écran d'affichage des scores pour activer le cheat mode :

[F1] Vies supplémentaires
[F8] Niveau suivant

Jakub et Maciek

HALF-LIFE (PC-CD)

La démo de Half-Life est enfin disponible, et elle est très bien. Mais pas forcément évidente pour tous. Voici donc trois astuces pour ce jeu :

- Après être remonté des égouts par des tuyaux, vous vous retrouvez dans un endroit déjà visité avec juste des ET en plus. Au lieu de tourner en rond bêtement, sachez que la suite du niveau se trouve dans la salle du départ. Il vous faut donc dans un premier temps monter via l'échelle sur les caisses, puis sauter sur la caisse en face du portail fermé. De là, sautez dans la salle où se trouvaient les premiers Marines.
- L'astuce suivante marche aussi dans le jeu complet. Si vous n'avez plus beaucoup de points de vie et qu'un scientifique n'est pas loin. Parlez-lui une première fois, et il vous soignera. Ce qui augmentera de 25 pts la barre de vie. Mais il est possible de se refaire soigner une seconde fois en reparlant au scientifique pour qu'il ne vous suive plus. Puis il faut s'éloigner du scientifique et actionner un engin ou tuer un monstre. Ensuite, revenez parler au scientifique qui vous resoignera de nouveau si vous avez moins de 50 pts de vie.
- Autre méthode de récupération laborieuse des points de vie : l'utilisation des « distributeurs » automatiques. Chaque canette bue permet de récupérer un point d'énergie.

Tbf

RED BARON 2 (PC-CD)

Le roi des bugs, une vraie bête de concours, que ce soit la version 1.05, 1.06 ou encore la version 3D 1.07. C'est plein de bugs. Comme il est quasiment impossible d'avoir une promotion, que de plus un des nombreux bugs vous empêchent d'obtenir le dernier grade disponible dans les fichiers (major, Lt-Col, ...) suivant le pays choisi :

- Dans le fichier Campagnxx.dat, le déplacement 3338 correspond au grade de 00 à 04
- Les lignes suivantes sur 2 octets correspondent au victoires :

00 00 00 03 00 00 00 01
Mois et jour
00 00 00 7D 07 00 00 06
Année et type d'avion (06)
Les lignes suivantes :
00 00 00 01 00 00 00 06
Type de médaille obtenue (06)
00 00 00 7E 07 00 00 02

00 Victoria cross
01 DSO
04 Médaille d'honneur du congrès
06 Légion d'honneur
09 Ordre pour le mérite...

Gérard

SIN (PC-CD)

Ça vous dirait, le Pulse Cannon ? Vous savez l'arme énergétique qui tire des éclairs ou bien des boules d'énergie ? Eh bien, voilà où sont les trois morceaux de cette arme dans le jeu :

- 1er morceau : il se trouve au niveau 6 qui est « Sintek Chemical Plan 1 ». En vous promenant dans les couloirs, vous trouverez une salle condamnée avec des bandelettes jaunes et noires qui bloqueront l'entrée. Passez par la droite, dans le petit passage. Une fois dans la pièce, n'allez surtout pas dans le liquide vert, sans quoi vous risquerez de mourir rapidement. Prenez l'objet qui se trouve sur l'étagère. Vous voilà en possession du 1er morceau.
- 2e morceau : il se trouve dans le niveau suivant, derrière une salle vitrée. Il vous faudra un passe pour pouvoir y rentrer. Vous le trouverez dans l'un des bureaux. Cherchez bien !
- 3e morceau : il se trouve dans le niveau 17 « Underwater Pass 1 ». Il se trouve en bas d'une étagère. Faites bien attention, car il n'est pas très grand. Il se trouve dans la salle de refroidissement. Une fois ce dernier morceau trouvé, vous pourrez faire des ravages !!!
- Au début, vous ne trouverez pas de recharges pour cette arme, mais plus loin dans le jeu, vous en aurez.
- Le Pulse Cannon comporte deux modes différents : le mode Lanceur (qui projette des boules d'énergie) et le mode Éclairs (qui tire des éclairs à courte distance, mais est plus économique en chargeurs).

CoolSin

TEST DRIVE 5 (PC-CD)

Codes à entrer vite (il faut parfois insister) au menu des « high scores ». L'option des cheats doit d'abord être sélectionnée dans le menu Options. Tapez :

Knacked
Faites le parcours à l'envers
Whoooosh
Le turbo (utilisez le klaxon pour l'activer)
Sausage
Nouvelle voiture
Mjcim.rc
Voitures spéciales

Bison Bourré

NHL 99 (PC-CD)

Dans NHL 99, qui soi-dit en passant est beaucoup mieux que la version 98. Pour entrer les codes, il faut démarrer le jeu, aller dans « option », puis choisir « password ». Tapez les codes suivants pour :

BRAINY
Les joueurs ont de grosses têtes
SPEEDY
Le jeu est très accéléré
BIG BIG
Les joueurs sont énormes
VICTORY
Permet de voir la séquence cinématique de fin de jeu

René l'ours

FOOTBALL MANAGER 98 (PC-CD)

Bon sang, qu'ils sont lents... Mauvais Alain, mauvais... Mais c'est qu'il s'est fait piquer le ballon, cette andouille ! Cours-lui après !! RESTE PAS PLANTÉ LÀ !!! Et tacle-le, nom de Dieu, TAAAACLE... Le laisse pas tirer... LE LAISSE PAS TI... BUT ! Et voilà encore un but, toujours la même chose, on joue, on perd et pire encore on se retrouve à 3 points du PSG et bon dernier... c'est vous dire. Situation critique, très critique même. Heureusement, Mr EPO est de retour. Il vous avait aidé sur Fifa Soccer Manager, il vous aidera encore dans Football Manager 98. Joueurs, joueuses, écoutez-moi et suivez à la lettre mes précieux conseils.

- Voilà pour toi Christophe, dont la garde du ballon me laisse parfois transi d'indignation, lorsque la balle t'échappe malencontreusement des mains et vient se loger délicatement au fond des filets. Je te conseille vivement de charger ton fichier de sauvegarde avec un éditeur hexadécimal. Ta sauvegarde se trouve dans «nomdudisque:\Sierra\fm98\usme0001». Usme0002 ou usme0003... Ces noms sont attribués aux sauvegardes par ordre d'arrivée. (Impossible de se tromper : dès le fichier chargé, il y a dans la première ligne, ton vrai nom de sauvegarde et ton nom de manager). Maintenant, dans ce fichier, cherche ton nom de famille et compte à partir de l'offset qui suit ce dernier, 66 octets vers la droite, et si tu arrives au bout d'une ligne, passe à la suivante. Au 66e offset donc, la valeur que tu rentreras correspondra à ta garde du ballon, je t'invite à rentrer la valeur 63 (99 dans le jeu) qui devrait muscler ton maigre talent de façon substancielle.

- Pour Kévin, 34 ans, 17 matches en D1 et pas un but, il est indispensable de modifier, de la même manière, l'offset 67 et 68, ce qui lui donnera droit à une amélioration significative de son aptitude au tacle et à la passe.

- Pour Alain, 27 ans, buteur de profession, dont le tir me fait parfois penser à un drop qui part en couille, je ne saurais trop lui conseiller de regarder du côté de l'offset 69 et 70, afin qu'il puisse lui aussi s'en sortir et disposer d'un tir et d'une vitesse appréciable (tape toujours 63 pour une efficacité optimum).

- Pour Gérard, le grand maladroit de l'équipe, les offsets 72, 73 et 74 devraient combler ses nombreuses lacunes en énergie, créativité et contrôle du ballon.

- Pour Arthur... enfin, le doyen de l'équipe avec ses 53 ans... une cure de jouvence lui serait assez profitable s'il veut un jour, peut-être, retrouver sa place sur le banc des remplaçants. Il lui faudra, pour celà, remplacer la valeur du 3e offset suivant la dernière lettre de son nom de famille par une valeur inférieure. Par exemple 10, ce qui lui rendrait la vigueur de ses 16 ans (et pour le coup, pas 63, ce qui serait assez fâcheux pour le fidèle et bien sympathique Arthur).

- Et pour les autres, la petite piqûre de vitamines réglementaire appliquée à l'offset 71 devrait remettre tout le monde d'aplomb pour le prochain match.

Voilà, voilà, on devrait y trouver son compte avec ça. Mais pour être franc avec vous, il se pourrait bien qu'Alain ne se contente plus vraiment des 65 000 F initialement accordés, et il s'empressera (ainsi que les autres) de vous demander une augmentation proportionnelle à son nouveau statut de star du foot.

- Autre chose, si les noms des joueurs ne vous reviennent pas, rien ne vous empêche de les modifier, voire de les remplacer (par le vôtre par exemple). Ainsi, utilisez pour cela un éditeur hexadécimal (Hédit, fourni par Joystick, est fort bien adapté), et avec la fonction Search\find\text, tapez le nom du joueur que vous n'aimez vraiment pas, par exemple Ronaldo. Activez la recherche, et à l'endroit indiqué par l'éditeur saisissez vos nom et prénom. L'idéal, c'est d'avoir un nom et un prénom qui coïncident pile poil avec celui du joueur (même nombre de lettres). Si ce n'est pas le cas, choisissez un joueur dont le nombre de lettres est supérieur au nouveau nom que vous voulez lui attribuer et effacez ensuite les lettres en trop avec des espaces : ça tombe bien, Ronaldo fait 7 lettres... (il est impératif de ne modifier uniquement que les octets alloués pour le nom du joueur et rien d'autre. Ce que vous modifiez après ou avant peut rendre inutilisable votre sauvegarde). Vous voilà, grâce à ce truc, star parmi les stars (c'est bien connu, on n'est jamais mieux servi que par soi-même).

Mr EPO

FALLOUT 2 (PC-CD)

Certains d'entre vous se demandent peut-être comment faire pour avoir 10 dans toutes les caractéristiques de votre perso à Fallout 2. En fait, c'est très simple. L'astuce qui fonctionnait, pour le premier épisode de ce jeu de rôle, semble aussi marcher pour le second. Pour vous éviter de la rechercher dans vos suppléments soluces (le n° 94), je vais rappeler cette modification. Commencez par créer un nouvel aventurier. Ne touchez à rien et sauvez-le. Avec un éditeur hexadécimal, ouvrez le fichier *.GCD (* est le nom donné à votre sauvegarde) dans le répertoire DATA du jeu, lui-même dans le répertoire que vous avez défini lors de l'installation, Allez à la fin du fichier, et remplacez le dernier nombre par 23. Relancez le jeu, rechargez votre perso et, normalement, vous devriez avoir 35 points à répartir dans vos caractéristiques, ce qui vous permettra d'avoir « 10 » partout.

Logan Kenobby de Morguhl

Les astuces
sont inédites
Les soluces
sont complètes
Le 3615 est
JOYSTICK

2,23 F/mn